

Autodesk
SketchBook[®]
3.4

Direitos Autorais e Marcas Registradas

Autodesk SketchBook® v.3.4

©2015 Autodesk, Inc. All Rights Reserved. Except as otherwise permitted by Autodesk, Inc., this publication, or parts thereof, may not be reproduced in any form, by any method, for any purpose.

Certain materials included in this publication are reprinted with the permission of the copyright holder.

Trademarks

The following are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and other countries:

Autodesk SketchBook, SketchBook, SketchBook Copic Edition, SketchBook Designer, SketchBook Express, SketchBook Express for iPad, SketchBook Express for Android, SketchBook Mobile, SketchBook Mobile Express, SketchBook MobileX, SketchBook Ink, SketchBook Pro, SketchBook Pro for iPad, SketchBook Pro for Android, and SketchBook for Galaxy.

All other brand names, product names or trademarks belong to their respective holders.

Disclaimer

THIS PUBLICATION AND THE INFORMATION CONTAINED HEREIN IS MADE AVAILABLE BY AUTODESK, INC. "AS IS." AUTODESK, INC. DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE REGARDING THESE MATERIALS.

Published by:

Autodesk, Inc.

111 McInnis Parkway

San Rafael, CA

94903, USA

Índice

Introdução 5

- Bem-vindo ao Autodesk SketchBook 6
 - Qual é a diferença entre a versão Gratuita e a Pro? 6

Novidades 7

O Básico9

- Inscrevendo-se 10
- Efetuando login 10
 - Quais são as Ferramentas Pro e é possível experimentá-las gratuitamente? 10
 - E se eu já tiver uma assinatura Pro? 10
- Como esboçar11
- A tela 12
 - Barras de ferramentas 13
 - Disco 14
 - Ferramentas de canto 14
 - Desfazer pinceladas 14
 - Refazer pinceladas 14
 - P** Disco duplo 15
- Informações/configurações 16
 - Criar um novo esboço 16
 - Modo caneta 16
- SKETCH THIS 17
 - Como começar 18
 - Desafios Multi 19
 - Na primeira vez que usar o SKETCH THIS 20

Gestos 21

- Aproximar e afastar zoom da tela 21
- Reposicionamento da tela 21

Pincéis 22

- O Editor de pincéis 23
 - Selecionar um pincel 23
 - Alternar entre pincéis 23
 - P** Borrar 24
 - P** Criação de favoritos 24
- P** Pincéis personalizáveis 25
 - P** Alterar propriedades do pincel 25

Cores 26

- O Editor de cores 27
 - Criar uma cor personalizada 27
 - Uso do Seletor de cores 27
 - A ativação de um pincel em uma borracha 27
 - Alterar RGB e HSB 27
 - Como acessar o painel Amostra 28
- P** A Biblioteca de cores da Copic 29
 - P** Selecione uma cor 29
 - P** Selecionar uma amostra 29

Alterar a vista 30

- Aproximar zoom e mover-se pelo esboço 31
- Afastar zoom de um esboço 32
- Exibir a tela toda 32

Galeria 33

- Nomeando o esboço 34
- Como criar um esboço 34
- Importação de uma imagem 34
- O que mais posso fazer? 35
- Vista em miniatura 36
- Transferência de arquivos de uma versão anterior do SketchBook para a versão 3.2 38
- Pastas 40
- A Lixeira 42

Ferramentas de esboço e pintura 43

- P** Seleção 44
 - P** Usar sua seleção para criar uma máscara 44
 - P** Como adicionar a uma seleção 45
 - P** Como remover cortes de uma seleção 45
 - P** Como substituir uma seleção 45
 - P** Como reposicionar sua seleção 46
 - P** Inverter uma seleção 47

Simetria 48

Estilos 49

P Lapso de tempo 50

P Controlador de lapso de tempo
50

P Importação e compartilhamento
51

P Resolução de problemas 51

P Preenchimento estendido 52

P Como alterar a tolerância do
preenchimento estendido 53

P Preenchimento de uma ou todas as
camadas 53

P Transformar 54

Texto 55

Como importar um esboço 56

Como inserir o arquivo importado
56

P Guias 56

Uso de camadas 57

Camadas e o Editor
de camadas 58

P O que são camadas? 58

Como faço para usar camadas? 58

Ocultar e exibir uma camada 59

Preservar transparência da camada
59

Adicionar uma camada 59

Como definir uma cor de plano de

fundo 60

Copiar e colar o conteúdo da camada
60

Recortar e colar o conteúdo da
camada 60

Duplicar uma camada 61

Como apagar uma camada 61

Mesclar camadas 61

Excluir uma camada 62

Como definir uma cor de camada 62

Reorganizar camadas 63

Alterar a opacidade da camada 63

Modos de mesclagem 64

Camadas de multiplicação 64

Camadas de adição 64

Camadas de tela 65

Aplicar modos de mesclagem 65

P Transformar uma camada 66

P Mover, girar ou redimensionar
uma camada 66

Salvar, exportar e publicar esboços 67

Como salvar 68

Exportando uma imagem com camadas 68

Exportar para o iCloud 69

Compartilhando uma imagem 69

Alterar preferências 70

Conexão com caneta de terceiros 72

Suporte à caneta de terceiros 72

Configurações de caneta 72

Padrões de fábrica 73

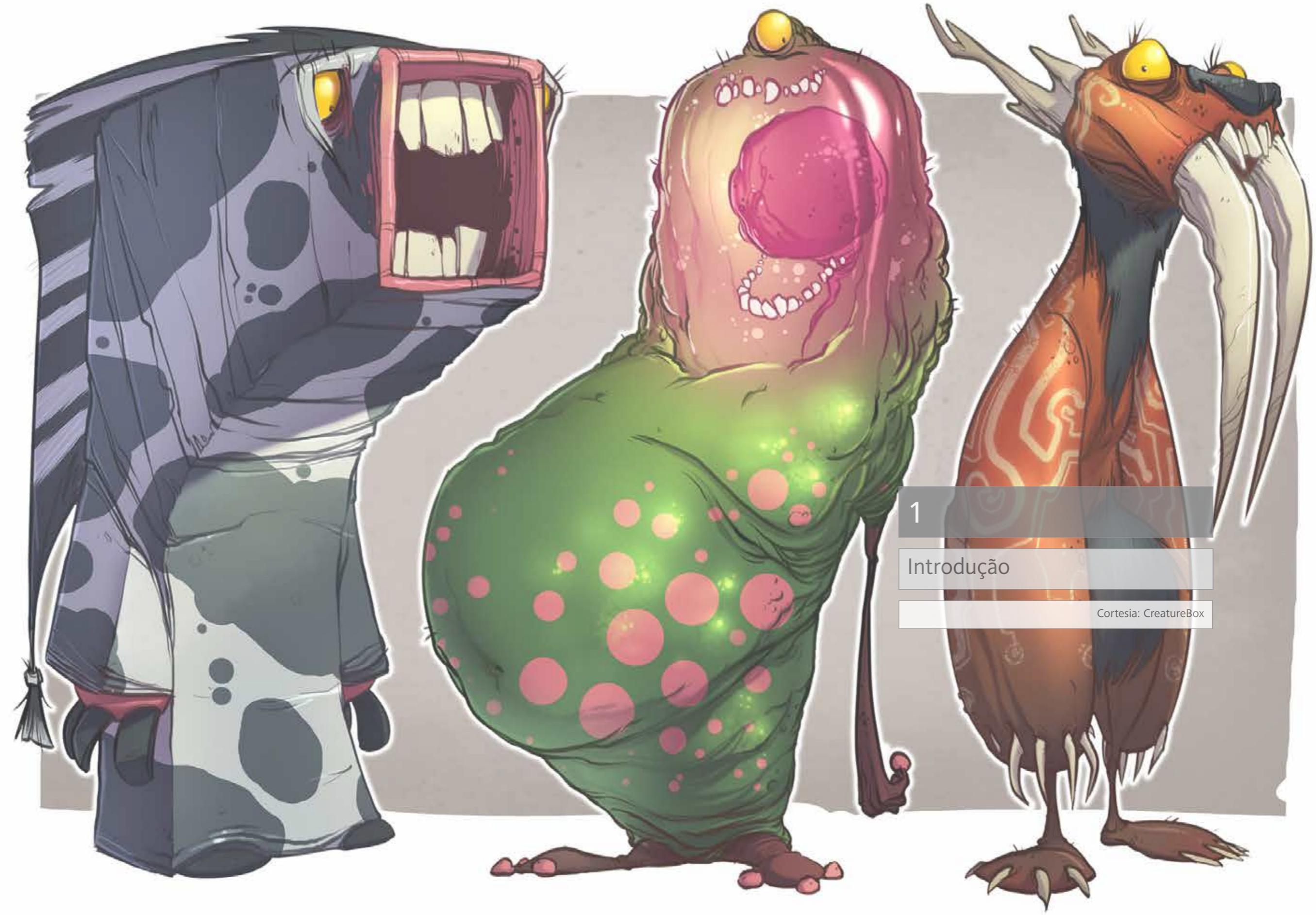
Sobre 73

Obtenção de informações SketchBook 74

Ajuda 75

Suporte 75

Notícias 75



1

Introdução

Cortesia: CreatureBox

Bem-vindo ao Autodesk SketchBook

O Autodesk SketchBook® é um software de pintura e desenho de qualidade profissional para artistas digitais, ilustradores e designers. Transforme seu computador baseado em Windows ou Mac em um caderno de desenho digital, com poderosas ferramentas de ilustração e uma interface do usuário intuitiva.

Quando você instala o Autodesk SketchBook, a tela de inicialização é exibida. Você pode realizar qualquer uma destas ações:

- Confira o conteúdo da ajuda, acesse o suporte do SketchBook ou obter as últimas notícias tocando em **Verifique os tutoriais primeiro**.
- Comece a fazer esboços tocando em **Comece a desenhar**.

Qual é a diferença entre a versão Gratuita e a Pro?

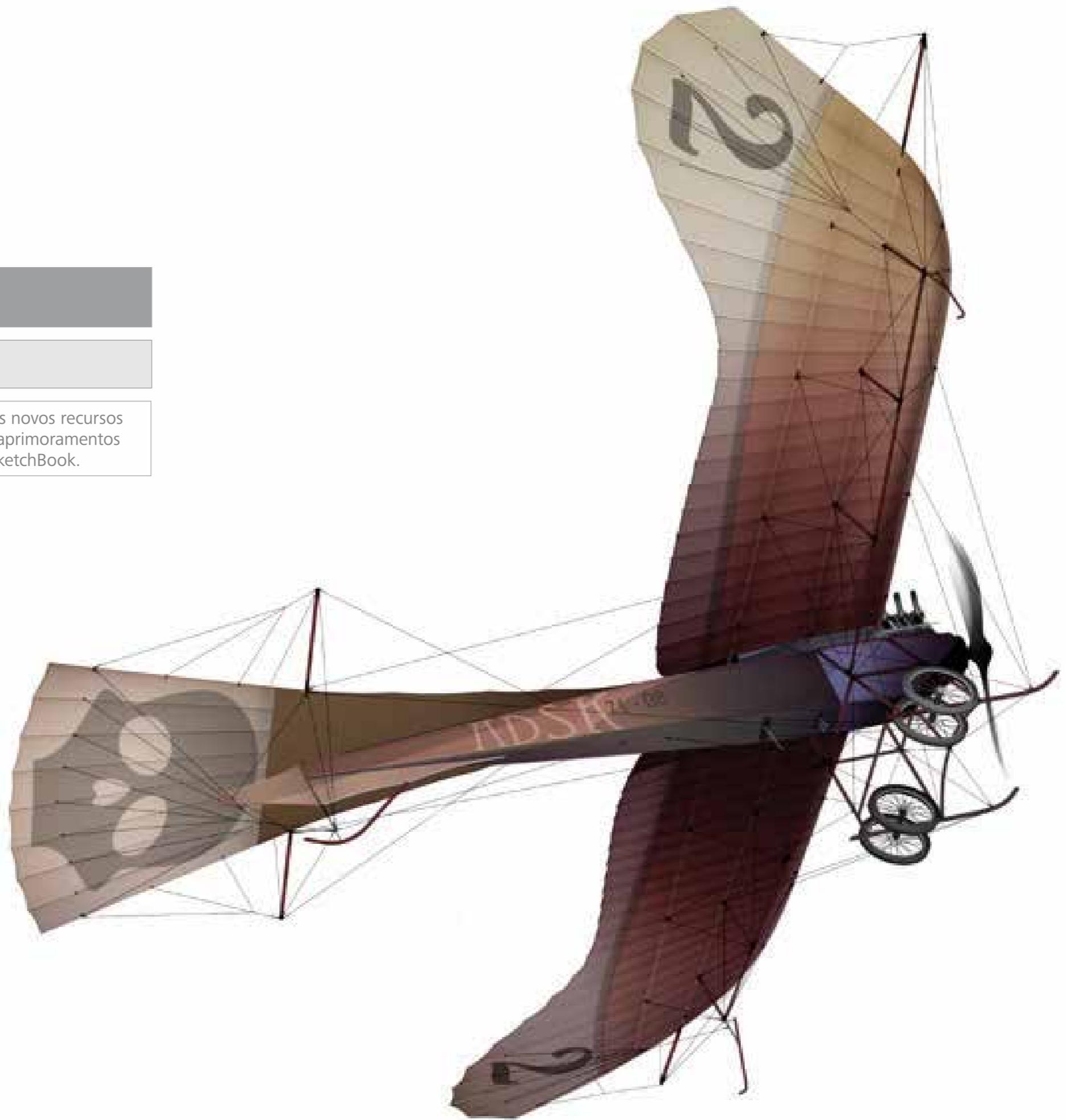
- A versão gratuita inclui as ferramentas das que você precisa para criar artes incríveis. Você obtém pincéis, incluindo os dois marcadores Copic®, a edição simples de camadas, um pincel de mesclagem e as réguas para elevar o nível dos seus desenhos.
- A assinatura paga Pro é a mais completa do SketchBook. Ela é o complemento de criação ideal para os artistas digitais. Ela inclui as novas guias em perspectiva, o FlipBook, as ferramentas de simetria, a Biblioteca de cores completa da Copic®, os pincéis personalizáveis, as camadas ilimitadas, o Traço regular, uma ferramenta de seleção de varinha mágica e muito mais.



2

Novidades

Esse capítulo apresentará os novos recursos e uma lista de melhorias e aprimoramentos contidos nessa versão do SketchBook.





Nossa grande novidade: apresentamos o **Sketch This**; encontre inspiração quando você precisa com os novos desafios de desenho da comunidade DeviantART dentro do SketchBook.

Nossa outra, não tão grande (mas também muito legal), novidade:

- Você gosta da Paleta de pincéis E do Disco duplo? Nós também. Para abrir o Disco duplo você não precisa mais fechar a Paleta de pincéis. Você não precisa mais escolher entre um ou outro.
- O salvamento automático agora está mais confiável e oferece uma melhor proteção de dados. O seu trabalho merece.
- **Para usuários do iOS:**
 - Todos os vídeos de time-lapse são reproduzidos de forma muito mais suave. Nós também não gostávamos da reprodução agitada.
 - Se você estiver utilizando uma caneta Adonit Bluetooth, nós melhoramos o suporte para a rejeição de palma. Chega de marcas indesejadas.
 - Alguns erros do iOS9 foram eliminados. Você pode se concentrar mais no desenho e menos em distrações.

3

O Básico

Familiarize-se com a interface, desde a barra de ferramentas até atalhos, discos e menus radiais. Aprenda a navegar na sua cena, ativar o apoio para a mão e alterar o tamanho e a opacidade de um pincel.



Inscrivendo-se

Toque em  e em . Se você não tiver uma conta, toque em **Novo usuário? Inscreva-se** e crie uma conta gratuita do SketchBook para desbloquear o **Editor de camadas**, a simetria dinâmica, a transformação proporcional e muito mais.



Efetuando login

Toque em , em , e, se você tiver uma conta, insira as credenciais de conta e toque em **Entrar**.

Quais são as Ferramentas Pro e é possível experimentá-las gratuitamente?

As Ferramentas Pro são o conjunto completo de recursos do SketchBook. Elas incluem mais camadas, ferramentas de seleção, preenchimentos de gradiente, o Disco duplo e muito mais.

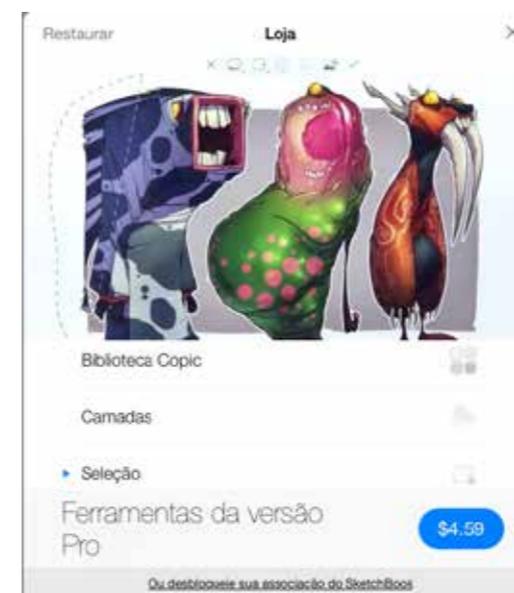
Para experimentar o conjunto completo de recursos do SketchBook gratuitamente por 15 dias consecutivos, faça o download da versão desktop do SketchBook e ative a versão de avaliação.

Depois disso, efetue login na versão móvel do SketchBook com as mesmas credenciais de conta para conferir as Ferramentas Pro durante a avaliação. Ao final da avaliação, se você as adorar (e esperamos que você adore), execute um dos seguintes procedimentos:

- Se você for um usuário desktop e móvel, compre uma assinatura mensal ou anual. Isso oferecerá o conjunto completo de recursos Pro em todos os dispositivos.
- Se você usar somente a versão móvel, toque em  e em  **Loja** para comprar as Ferramentas Pro.

E se eu já tiver uma assinatura Pro?

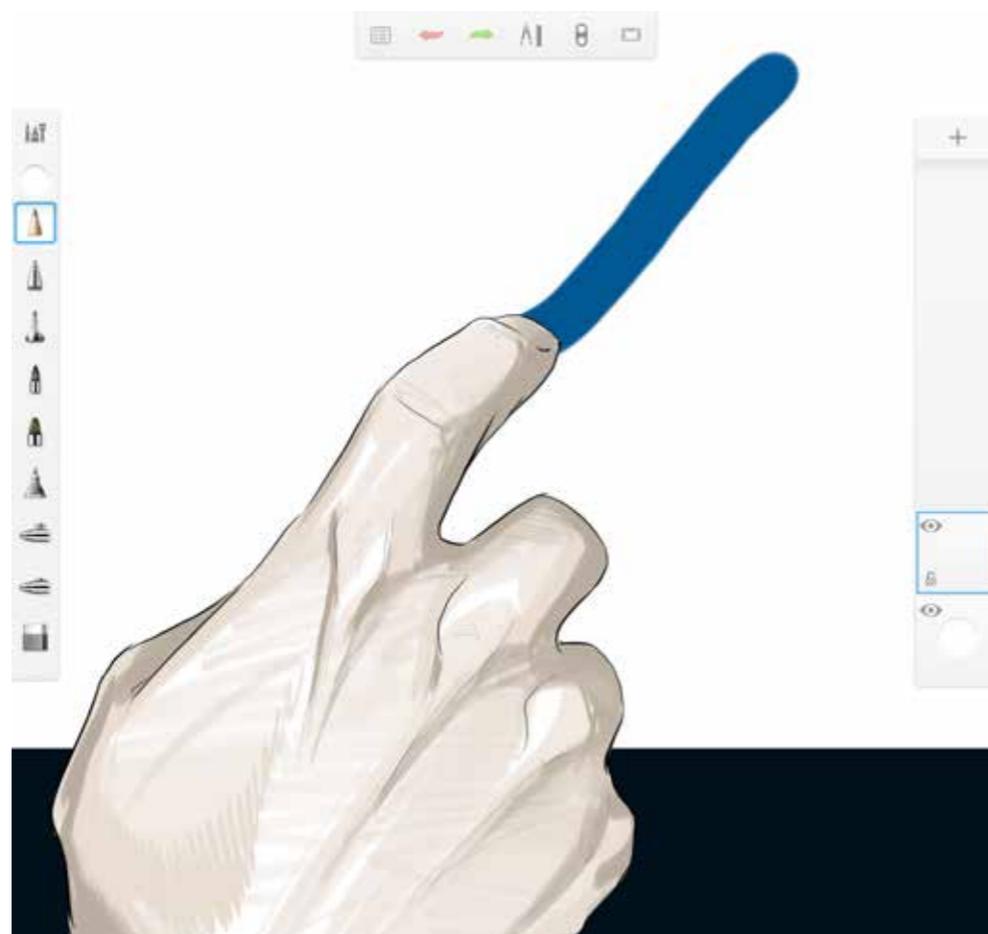
Se você já tiver uma assinatura Pro, para carregar as Ferramentas Pro, toque em  e em  **Loja**. Na parte inferior da página, toque em **Ou desbloqueie sua associação do SketchBook**.



A interface é alterada, carregando as Ferramentas Pro.

Como esboçar

Arraste o dedo para começar o esboço. Serão usados um pincel e uma cor padrão. Para alterar o pincel ou a cor, consulte [Cores](#).



A tela

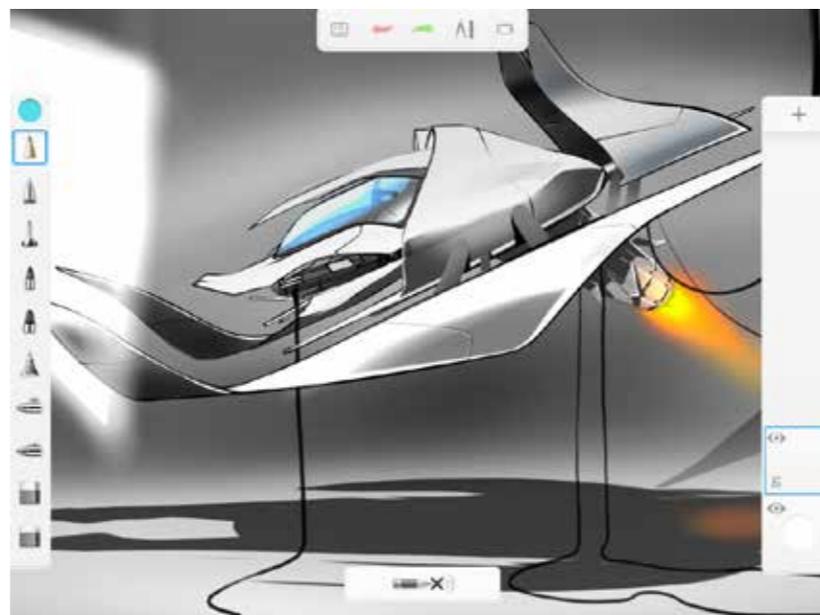
Quando você abre o SketchBook, o dispositivo que você está usando determina o layout da tela.

Usuários de celular



Você também verá uma barra de ferramentas e o ajuste.

Usuários de tablet



Free



Pro

Você verá a barra de ferramentas, uma paleta com rolagem contendo toda a paleta de pincéis, que inclui pincéis avançados e a **Biblioteca de pincéis** personalizáveis; além de cores, que acessam o **Editor de cores**, junto com o **Editor de camadas** com modos de mesclagem, e a cor transparente.

Barras de ferramentas

Dependendo do nível da assinatura, com a barra de ferramentas é possível criar, editar e acessar uma série de editores e ferramentas.

OBSERVAÇÃO A barra de ferramentas pode variar de acordo com o tipo de dispositivo usado e com o nível de assinatura. Devido ao tamanho de alguns dispositivos, talvez você precise deslizar essas barras de ferramentas para a esquerda ou para a direita para poder acessar mais opções.

Usuários de celular



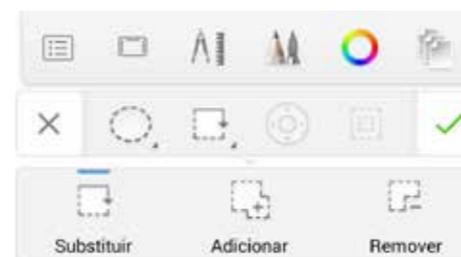
1. Efetue login, crie um novo esboço, acesse a **Galeria**, a DeviantArt, as **Preferências** e o **Suporte** e compartilhe imagens.
2. Oculte ou exiba a interface.
3. Acessar as ferramentas.
4. Acessar o **Editor de pincéis**.
5. Acessar o **Editor de cores**.
6. Acessar a **Pilha de camadas**.

Usuários de tablet

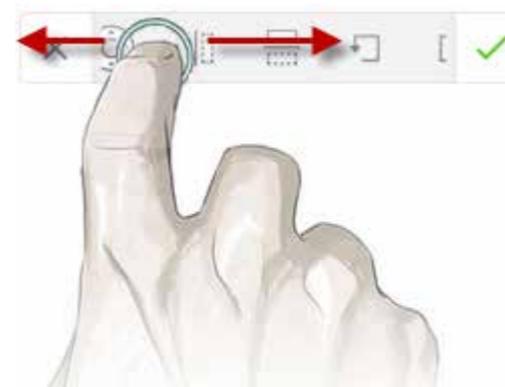


1. Efetue login, crie um novo esboço, acesse a **Galeria**, a DeviantArt, as **Preferências** e o **Suporte** e compartilhe imagens.
2. Desfazer
3. Refazer
4. Acessar as ferramentas.
5. Abra o **Disco duplo** para acessar o **Editor de pincéis** e o **Editor de cores**.
6. Oculte ou exiba a interface.

Muitas ferramentas têm suas próprias barras de ferramentas contextuais, que contêm ferramentas e opções específicas para aquela ferramenta.



Devido ao tamanho de alguns dispositivos, passe o dedo para a esquerda ou para a direita nessas barras de ferramentas para acessar mais opções.



Disco

Para usuários de dispositivos móveis, toque em  (**Discos**) para acessar a ferramenta de canto e no botão **Duplo** (consulte [Disco duplo](#)). Toque duas vezes em um canto para acessar a ferramenta de canto correspondente.

Ferramentas de canto

Para usuários de celular, acesse uma ferramenta de canto tocando duas vezes em um canto da tela.

Para usuários de dispositivos móveis, quando você toca em , as **Ferramentas de canto** ficam visíveis.

Os mapeamentos padrão de ferramenta rápida de canto são:



Superior esquerdo



Superior direito



Inferior esquerdo



Inferior direito

PERSONALIZAR AS FERRAMENTAS DE CANTO

Mantenha pressionada uma ferramenta de canto para exibir uma lista de todas as ferramentas disponíveis. Selecione uma delas. Essas novas ferramentas substituirão a anterior.

Desfazer pinceladas

O SketchBook é mais livre que o papel ou a tela. Quando é feita uma pincelada indesejada ou insatisfatória, é possível desfazê-la. Há 10 níveis de desfazer.

Para desfazer uma ação, execute uma das seguintes etapas:

- Toque duas vezes no canto inferior esquerdo da tela.
- **Para usuários de celular**, para desfazer a ação anterior, toque em , depois em .
- Para usuários de tablet, na barra de ferramentas, toque em .

Refazer pinceladas

Se você desfizer um traço e desejar tê-lo novamente, diferentemente do desenho tradicional, é possível recolocá-lo na tela. Há 10 níveis de refazer.

Para reaver ações desfeitas (refazer), execute uma das seguintes etapas:

- Toque duas vezes no canto inferior direito da tela.
- **Para usuários de celular**, para refazer a ação anterior, toque em , depois em .
- Toque em , e em .

P Disco duplo



1 1. O tamanho e a opacidade do pincel

2 2. Pincel atual

3 3. Cor atual

3 Use o **Disco duplo** para alterar o tamanho de um pincel e sua opacidade, usando a parte superior e a saturação e a luminosidade/o brilho de uma cor, usando a parte inferior.

- Para usuários de dispositivos móveis, toque em para acessar o **Disco duplo**.
- Para usuários de tablet, toque em para exibir ou ocultar o **Disco duplo**.

O QUE EU POSSO FAZER COM O DISCO DUPLO?

Utilize o **Disco duplo** para:

- **Redimensionar um pincel**

Na seção superior do disco, toque e arraste para a direita para aumentar o tamanho do pincel e para a esquerda para diminuí-lo.

- **Alterar a opacidade da tinta**

Na seção superior do disco, toque e arraste para a cima para aumentar a opacidade e para baixo para diminuí-la.

OBSERVAÇÃO Para alterar a opacidade da camada, consulte [Alterar a opacidade da camada](#).

- **Alterar a saturação da cor**

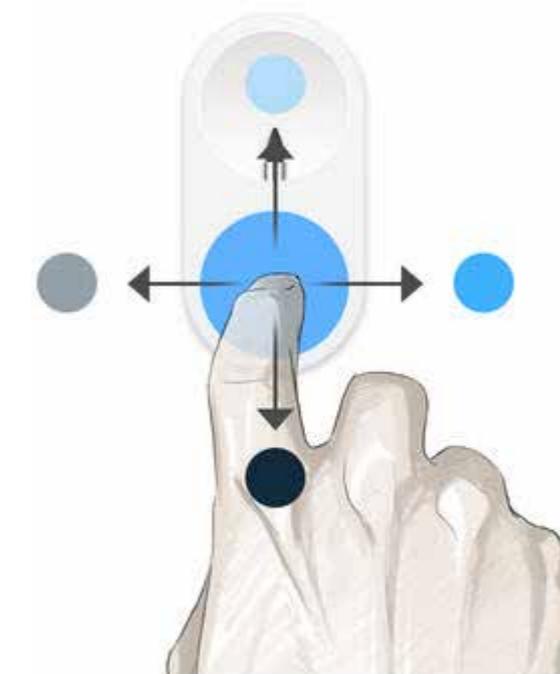
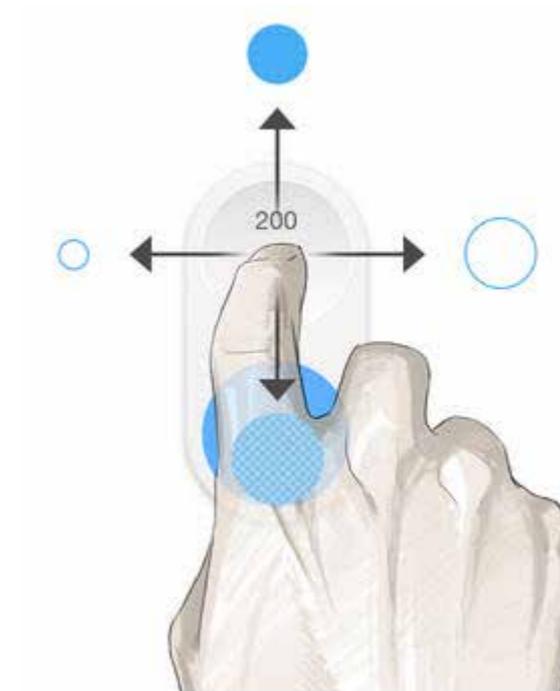
Na seção inferior do disco, toque e arraste para a direita para aumentar a saturação da cor e para a esquerda para diminuí-la.

- **Alterar brilho da cor**

Na seção inferior do disco, toque e arraste para cima para aumentar a luminosidade/o brilho da cor e para baixo para diminuí-la.

- **Acessar o Editor de pincéis e o Editor de cores**

No **Disco duplo**, toque na seção superior do disco para abrir o **Editor de pincéis**. Toque na seção inferior para abrir o **Editor de cores**.



Informações/configurações

Depois que você toca em , o menu Informações/configurações é exibido. Ele contém as seguintes opções:

-  **Login** - Acesse a página de login e efetue login para acessar o conjunto de ferramentas para o nível da sua assinatura.
-  **Novo esboço** – Cria um novo esboço. Para obter mais informações, consulte [Criar um novo esboço](#).
-  **Galeria** – Acessa a **Galeria**. Para obter mais informações, consulte [Galeria](#).
-  **Compartilhar** – Compartilha o esboço para o seu dispositivo, ou outros locais. Para obter mais informações, consulte [Salvar, exportar e publicar esboços](#).
-  **SKETCH THIS** – Fornece uma variedade de desafios de esboço, acesso ao conteúdo inspirador do DeviantArt e um local para onde você pode enviar seu trabalho para que outras pessoas o vejam. Para obter mais informações, consulte [SKETCH THIS](#).
-  **Loja** – Acesse a SketchBook Store para comprar as Ferramentas Pro ou, se você for um membro Pro, carregá-las.
-  **Preferências** – Personaliza ferramentas e configurações do aplicativo. Para obter mais informações, consulte [Alterar preferências](#).
-  **Modo caneta** – Responde à pressão da caneta ao desenhar com uma caneta sensível à pressão. Para obter mais informações, consulte [Modo caneta](#).
-  **Suporte** – Acessa a suporte no aplicativo. Para obter mais informações, consulte [Suporte](#).

Criar um novo esboço

Para criar um esboço, toque em  e em .

 **Para membros Pro**, toque em , depois em  e selecione um tamanho de tela. O número máximo de camadas é exibido ao lado do tamanho da tela. **Para uma tela personalizada**, toque em **Outros > Personalizado**. Insira o comprimento e a largura. São exibidos o tamanho do arquivo e o número máximo de camadas.

Toque em . Toque na última entrada novamente para criar a tela.

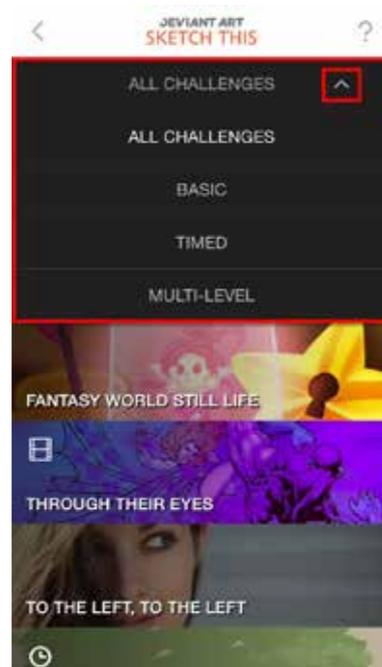
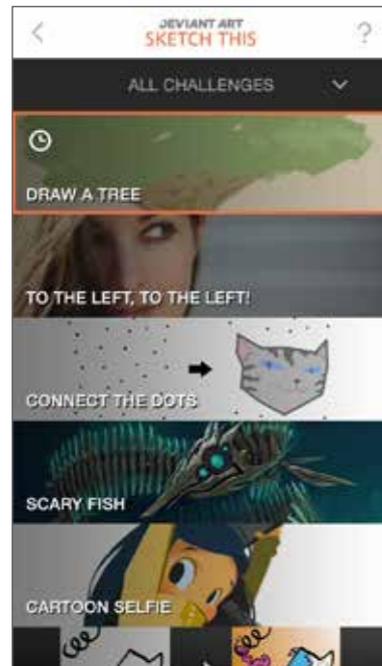
Modo caneta

Para usuários de dispositivos com uma compilação na própria caneta. Responde à pressão da caneta se desenhar com uma caneta sensível à pressão. No  **Modo caneta**, só é possível desenhar com uma caneta. Isso impede que os dedos deixem traços acidentais.

OBSERVAÇÃO Você ainda pode usar os dedos para abrir o menu e escolher pincéis diferentes ou para gestos multitoque. Verifique se a opção **Ativar gestos multitoque** está ativada na caixa de diálogo **Modo caneta**.

Toque em , em  **Modo caneta** para ativar ou desativar o modo caneta.

SKETCH THIS



SKETCH THIS fornece uma variedade de desafios de esboço, acesso ao conteúdo inspirador do DeviantArt e um local para onde você pode enviar seu trabalho para que outras pessoas o vejam. Para os tímidos em mostrar o trabalho, você pode salvá-lo de forma privada e não publicá-lo. Você é quem sabe.

Os desafios são uma ótima maneira de manter a criatividade fluindo. Quando você conclui um desafio, o SKETCH THIS é atualizado como COMPLETED.

Há três tipos de desafios:

<p>Os desafios Basic fornecem um tema e permitem que você faça o que quiser com ele.</p>	<p>Os desafios Timed ensinam como colocar suas ideias em traços rapidamente.</p>	<p>Nos desafios Multi-level, você conclui um desafio antes de seguir em frente e descobrir qual o seguinte.</p>

À esquerda, você verá uma variedade de desafios. Toque no sinal circunflexo para carregar o tipo de desafios que você deseja.

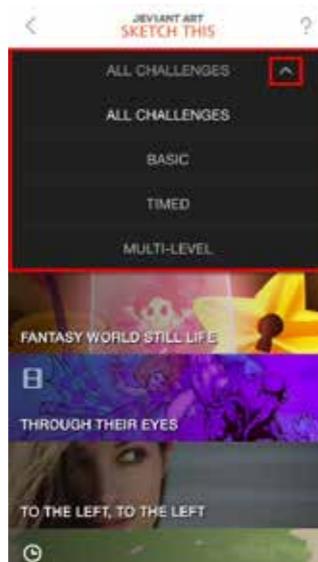
Para obter mais informações sobre um desafio, toque em **READ MORE**.

Como começar

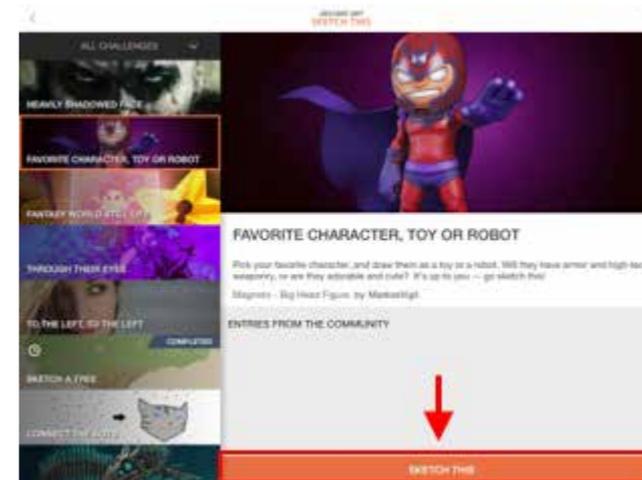
1. Selecione  e  **SKETCH THIS**. Uma mensagem é exibida explicando do que se trata o SKETCH THIS. Clique em **Continuar** e autorize o aplicativo a conectar à sua conta do DeviantArt.



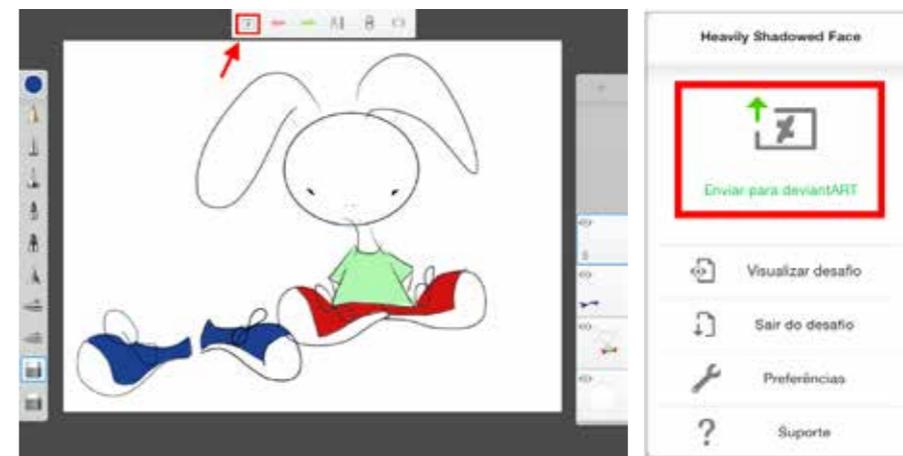
2. Toque em áreas diferentes da tela para acessar os desafios **Basic**, **Timed** e **Multi-level**, ou toque no sinal circunflexo para carregar o tipo de desafios que você deseja.



3. Toque em **SKETCH THIS** para iniciar um desafio.



4. Com exceção dos desafios *Timed*, que terminam quando o tempo é esgotado, você precisará tocar em  na barra de ferramentas quando terminar. Toque em **Enviar para o DeviantArt**.



- Toque em **Sair do desafio** para sair do desafio e voltar para o SketchBook.
- Toque em **Exibir desafio** para ler sobre o desafio e ver as entradas.

5. Toque na orientação desejada, insira as outras informações que desejar e toque em **Enviar**.



6. Toque em:

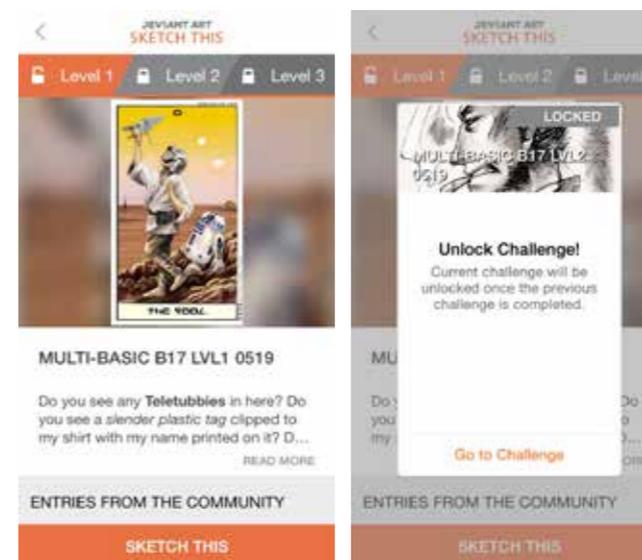
-  para compartilhar seu esboço
- **Mais desafios** para escolher outro desafio
- **Exibir entradas mais recentes** para ver o trabalho de outras pessoas



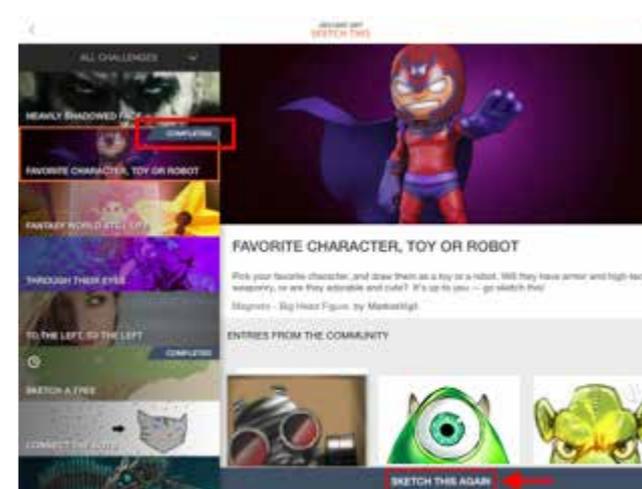
Para participar novamente do desafio, toque em **SKETCH THIS AGAIN**.

Desafios Multi

Esses desafios podem combinar os desafios *Timed* e *Basic*. Quando você conclui um desafio, outro é desbloqueado.



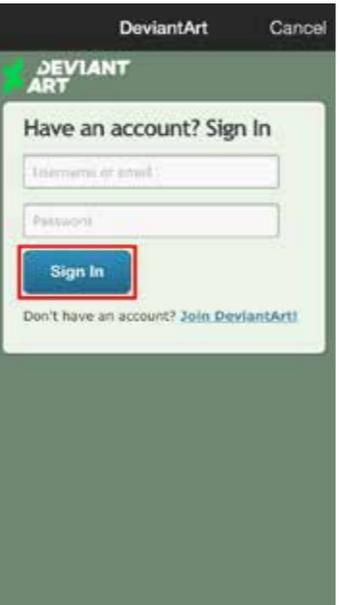
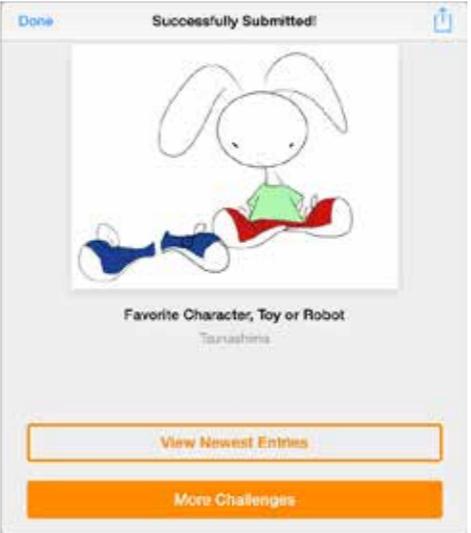
Para visualizar as entradas do seu desafio, toque na seção **COMPLETED**.



Toque em **SKETCH THIS AGAIN** para enviar outra imagem para um desafio.

Na primeira vez que usar o SKETCH THIS

Na primeira vez que você enviar um desafio com o SKETCH THIS, você obterá isto:

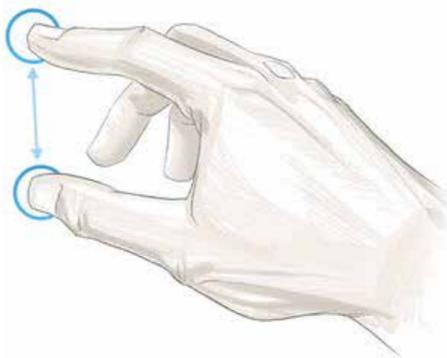
<p><i>Se você não tiver uma conta grátis do DeviantArt, preencha as informações necessárias para configurar uma.</i></p>	<p><i>Se você já tiver uma conta do DeviantArt, toque em Sign In (Entrar). Na próxima caixa de diálogo, insira suas credenciais e toque em Sign In (Entrar).</i></p>	<p>Depois que você realizar uma dessas etapas, marque a caixa para autorizar o acesso à sua conta do DeviantArt para enviar qualquer desafio. Toque em Authorize App (Autorizar aplicativo).</p>	<p>Em seguida, selecione uma orientação, insira o conteúdo desejado e toque em Submit (Enviar). Uma mensagem será exibida permitindo que você saiba se o envio foi bem-sucedido. Toque em Done (Concluído).</p>	
				

Gestos

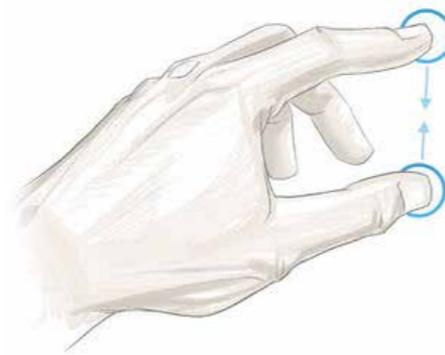
Na **tela**, toque duas vezes nos cantos da tela para acessar diferentes ferramentas ou use dois dedos para aplicar zoom, mover e girar.

Aproximar e afastar zoom da tela

Na tela, junte ou afaste dois dedos para aproximar ou afastar o zoom.



Pince e afaste os dedos para aproximar o zoom.



Pince juntando os dedos para afastar o zoom.

Reposicionamento da tela

Arraste dois dedos em direções diferentes para alterar a visão da tela. Lembre-se de que isso não altera a disposição das camadas na tela. Para isso, consulte [Mover, girar ou redimensionar uma camada](#).



Favorite icons:

- Eraser
- Brush
- Brush 1
- Brush 2
- Brush 3
- Brush 4

Basic icons:

- Eraser
- Brush
- Brush 1
- Brush 2
- Brush 3
- Brush 4

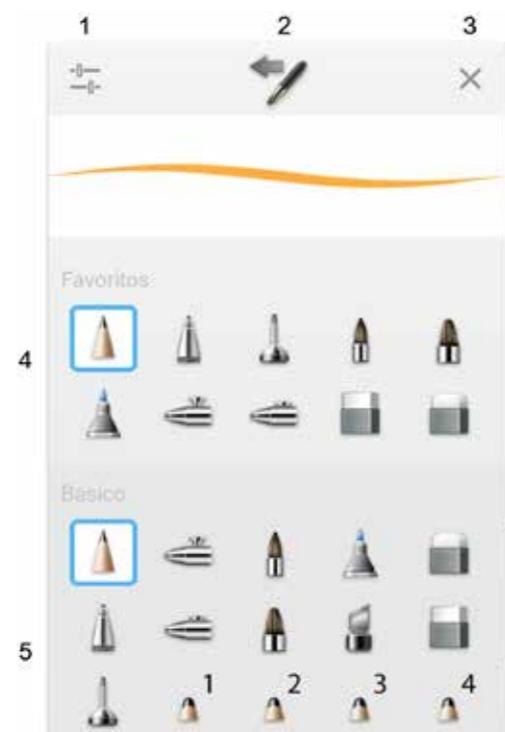


4

Pincéis



O Editor de pincéis



1. Acessar os controles deslizantes do atributo de pincel
2. Alternar entre pincéis
3. Fechar o Editor de pincéis
4. Favoritos
5. Biblioteca de pincéis rolável

Use o **Editor de pincéis** para selecionar pincéis.

Para membros Pro, você também pode alterar as propriedades de um pincel e criar um conjunto de pincéis favoritos, além de acessar a **Biblioteca de pincéis** com rolagem.

Para acessar o **Editor de pincéis**, na **barra de ferramentas**, toque em

Para acessar o **Editor de pincéis**, *usuários de celular e usuários de tablet* devem tocar e, em seguida, tocar na seção superior do **Puck duplo**.

DICA Para usuários de celular, também é possível acessar o **Editor de pincéis** tocando em para acessar o **Disco duplo**. Toque na parte superior do disco para acessar o **Editor de pincéis**.

Selecionar um pincel

Selecione os pincéis do **Editor de pincéis**.

1. No **Editor de pincéis**, toque em um pincel.
OBSERVAÇÃO Para membros Pro, no **Editor de pincéis**, arraste para cima ou para baixo para rolar e acessar outros pincéis.
2. Toque na tela para continuar.

Alternar entre pincéis

Use um pincel e volte a um anterior.

Depois de usar um pincel, selecione outro e movimente rapidamente em direção a para mover entre eles.



P Borrarr

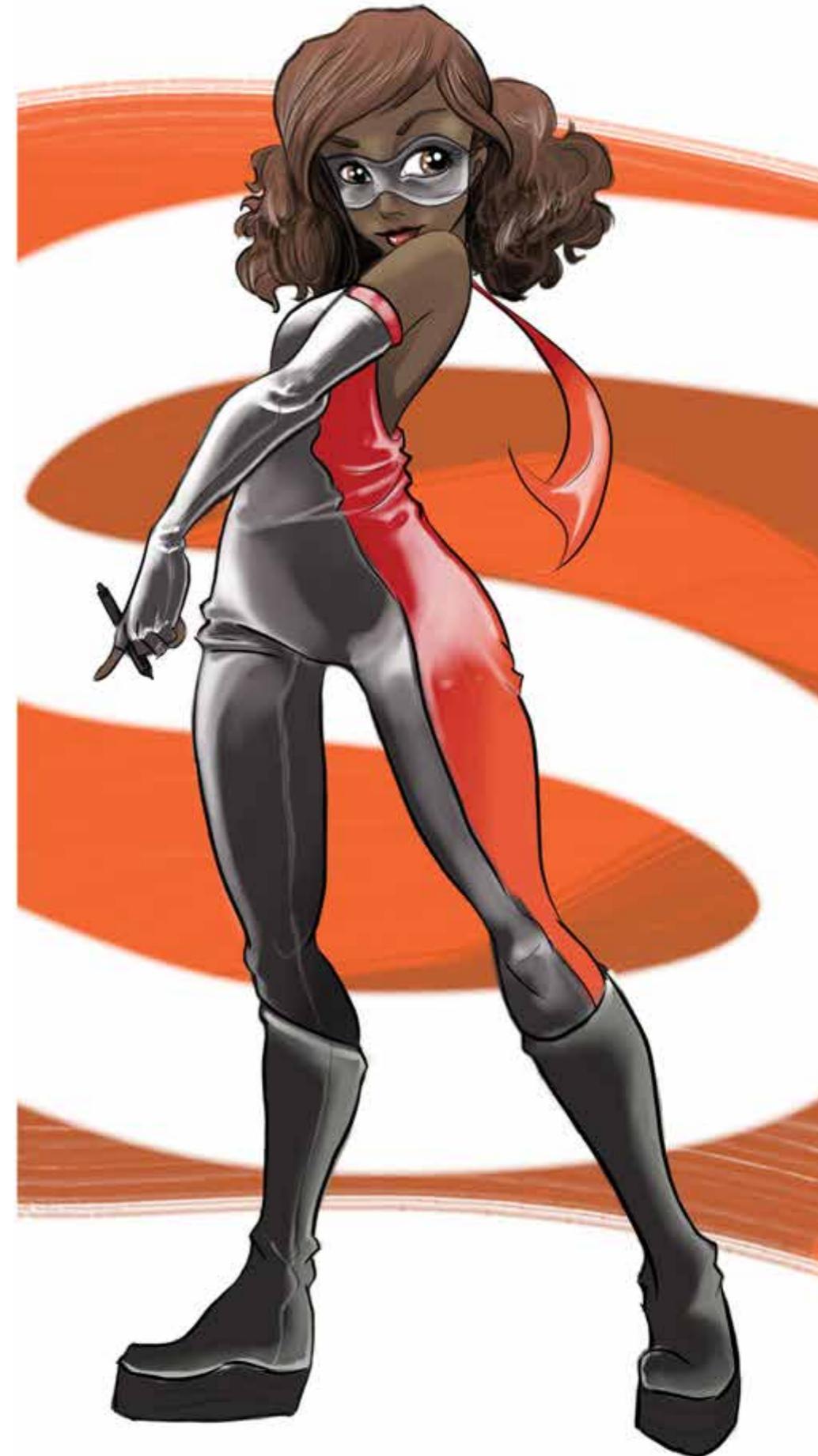
No **Editor de pincéis**, arraste para cima para percorrer a lista de pincéis.

Toque em um dos pincéis **Borrar** para pintar em uma área e mesclá-la, simulando o efeito de um dedo passando por cima de uma linha de um desenho a carvão.



P Criação de favoritos

Para os pincéis que você sempre usa e dos quais realmente gosta, criamos a seção **Favoritos** no **Editor de pincéis**. Agora é possível arrastar e soltar esses pincéis aqui ou na **Paleta de pincéis**, para que eles estejam na parte frontal e central sempre que você precisar deles.



P Pincéis personalizáveis

Procurando algo diferente? Altere as configurações de um pincel para personalizá-lo. No **Editor de pincéis**, há ferramentas para alterar o raio, a opacidade, o espaçamento e a cor de um pincel.

Para voltar os pincéis às configurações padrão, consulte [Padrões de fábrica](#).

P Alterar propriedades do pincel

Use os controles deslizantes no **Editor de pincéis** para alterar as propriedades de um pincel. Toque e arraste para cima para navegar nos controles deslizantes.

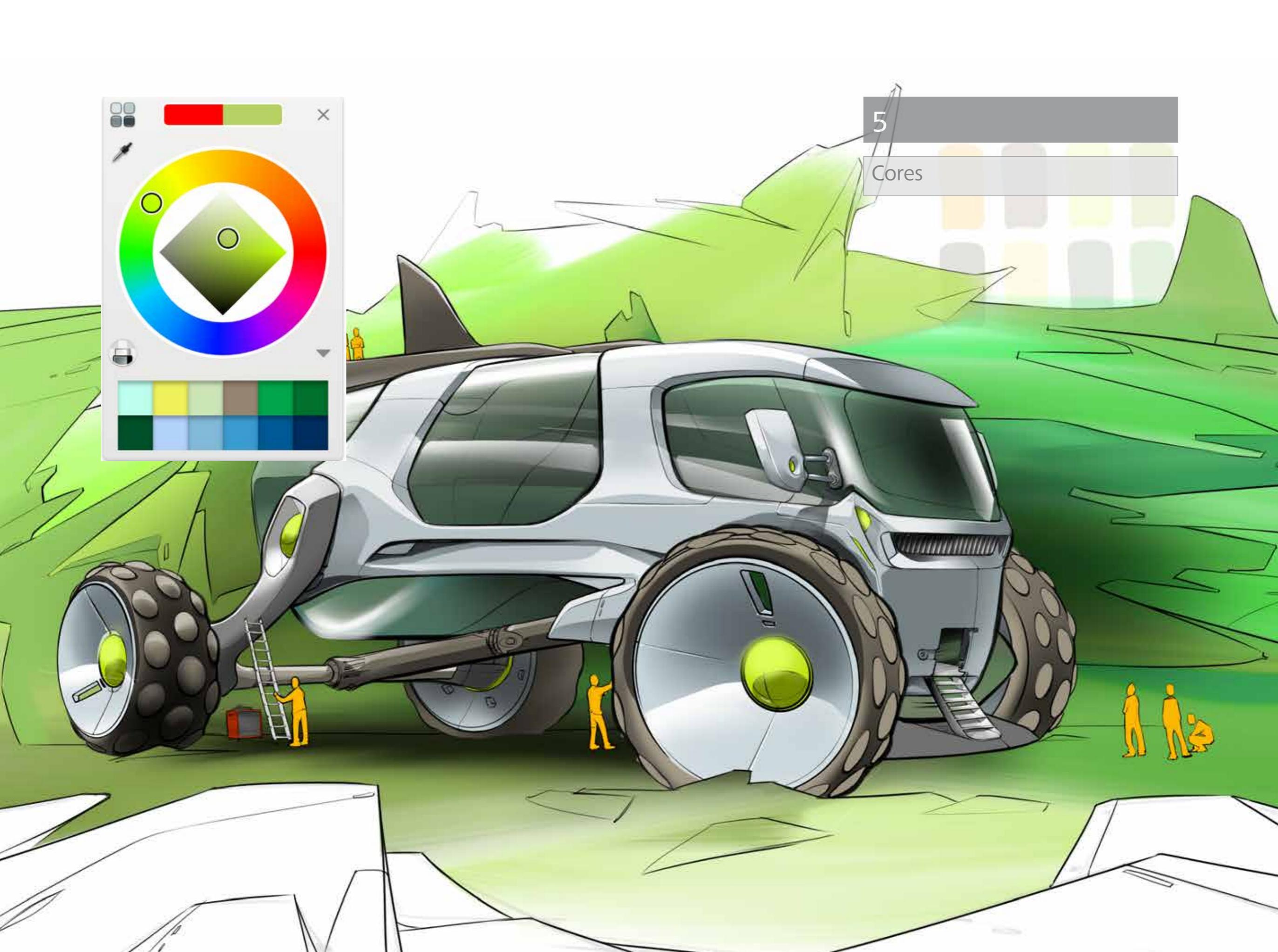
1. Para abrir o **Editor de pincéis**, toque em .
2. Toque em um pincel.
3. Toque em , e siga um dos seguintes procedimentos:
 - Toque e arraste o controle deslizante para a direita para aumentar seu valor ou toque em **+** à direita do controle deslizante para aumentá-lo em um valor definido.
 - Toque e arraste o controle deslizante para a esquerda para diminuir seu valor ou toque no **-** à esquerda do controle deslizante para diminuí-lo em um valor definido.

OBSERVAÇÃO O painel de propriedades rola para listar mais parâmetros.
4. Use o controle deslizante **Rigidez** para alterar a ponta do pincel.





5
Cores



O Editor de cores



1. Biblioteca de cores da Copic
2. Seletor de cores
3. Saturaçã/brilho
4. Cor transparente
5. Amostras
6. Editor de cores
7. Matiz
8. Alternar HSB/RGB/amostra
9. Cor anterior/atual

O **Editor de cores** contém um círculo de cores para selecionar uma cor, um seletor de cores para pegar uma cor, a **Biblioteca de cores da Copic** e os controles deslizantes para definir os valores RGB e HSB. Vire o painel para acessar as amostras de cores e crie uma biblioteca personalizada de cores.

Membros Pro também têm acesso à **Biblioteca de cores da Copic**. Consulte [A Biblioteca de cores da Copic](#).

As cores criadas no **Círculo de cores** podem ser armazenadas como amostras para uso futuro. Consulte [Criar e alterar uma Amostra](#).

Criar uma cor personalizada

Use os painéis do **Editor de cores** para criar ou selecionar uma cor.

1. Toque em
2. Execute um dos seguintes procedimentos:
 - Toque e arraste no losango para alterar a saturação e a luminosidade.
 - Toque em e toque e arraste os controles deslizantes para alterar os valores RGB ou HSB.
 - Toque e arraste com o anel para alterar o matiz.

Uso do Seletor de cores

Toque em . Toque e arraste o **Seletor de cores** por cima de uma cor para selecioná-la.

A ativação de um pincel em uma borracha

Depois de selecionar um pincel, toque em para atribuir uma cor transparente para o pincel atual e criar uma borracha personalizada. Ele remove pixels dessa camada.

Alterar RGB e HSB

É possível criar uma cor definido valores RGB e HSB. Execute um dos seguintes procedimentos:

- Toque em , e em **HSB** para acessar os controles deslizantes de HSB.
- Toque em , e em **RGB** para acessar os controles deslizantes de RGB.
- Toque e arraste os controles deslizantes para definir um valor.

Como acessar o painel Amostra

O painel **Amostra** concentra uma seleção de fichas de cores predefinidas. À medida que se criam amostras, elas substituem as outras e aparecem neste painel.

IMPORTANTE: é preciso fechar fora do **Editor** para salvar as amostras. Faça isso selecionando outra ferramenta na barra de ferramentas, esboços, salvando ou permitindo que o editor feche por si.

Ao trabalhar em projetos nos quais o cliente forneceu uma paleta de cor, capture e armazene amostras de cores para uso futuro.

Após a conclusão de um projeto, existem dois métodos de se remover amostras:

- Redefinir as preferências
- Substituir as amostras



SELECIONAR UMA AMOSTRA

Depois de acessar o **Editor de cores**, use as **Amostras** para selecionar uma amostra de cor.

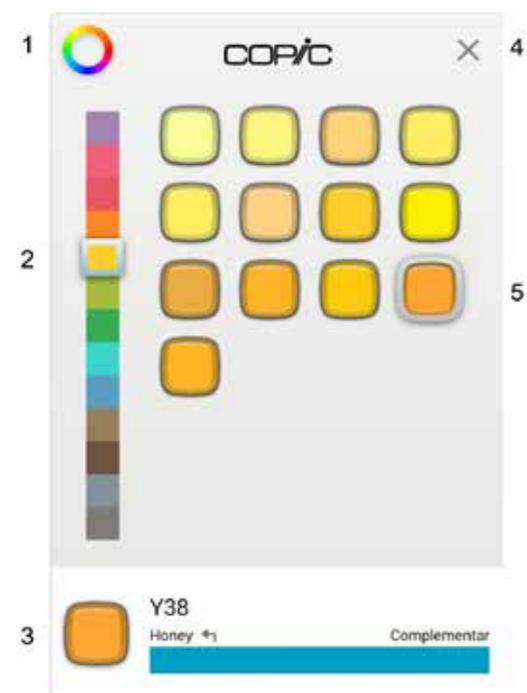
1. Toque em , e em ▼ para acessar as **Amostras**, se elas ainda não estiverem visíveis.
2. Toque em uma amostra e comece a pintar.

CRIAR E ALTERAR UMA AMOSTRA

Depois de criar uma cor, salve-a criando uma amostra. As amostras que forem adicionadas substituirão as já existentes.

1. Execute um dos seguintes procedimentos:
 - Crie uma cor usando o **Círculo de cores**.
 - Capture uma cor usando o  (**conta-gotas**).
2. Toque em , e em ▼ para acessar as **Amostras**, se elas ainda não estiverem visíveis.
3. Toque e arraste a faixa de cor para cima (ou entre as amostras) para adicionar a cor à lista.

P A Biblioteca de cores da



Copic

1. Acessar o Círculo de cores
2. Família atual de cores
3. Nome de cor atual
4. Fechar Editor de cores
5. Cor atual
6. Cor complementar

A **Biblioteca de cores da Copic** contém uma seleção de amostras de cor predefinidas.



P Selecione uma cor

Depois de selecionar um pincel, selecione uma cor no **Editor de cores**.

Toque e arraste para rolar pelas cores.

P Selecionar uma amostra

Depois de acessar o **Editor de cores**, use a **Biblioteca de cores da Copic** para selecionar uma amostra de cor.

1. No **Círculo de cores**, toque em  para mudar para a **Biblioteca de cores da Copic**.
 - Para acessar diferentes paletas de cores, toque e arraste o controle deslizante.
 - Para selecionar a cor complementar, toque em uma ficha de cor para carregar a respectiva cor complementar. Toque na cor complementar para selecioná-la.

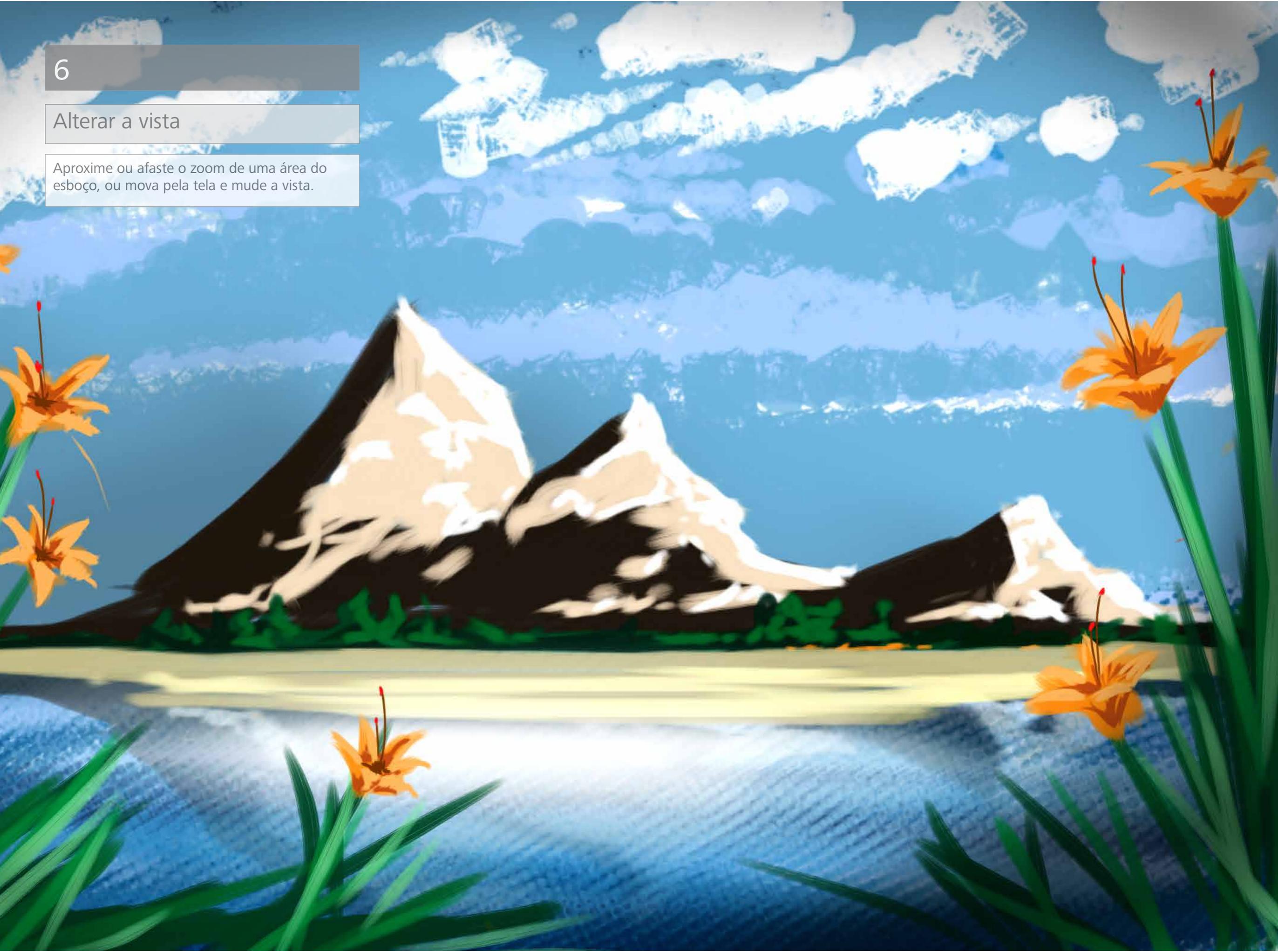
OBSERVAÇÃO Nem todas as cores terão uma cor complementar atribuída. Para as que não tiverem, nada será exibido ou será exibida uma seleção de cores semelhantes à sua cor complementar.

2. Toque em uma amostra e comece a pintar.

6

Alterar a vista

Aproxime ou afaste o zoom de uma área do esboço, ou mova pela tela e mude a vista.



Aproximar zoom e mover-se pelo esboço



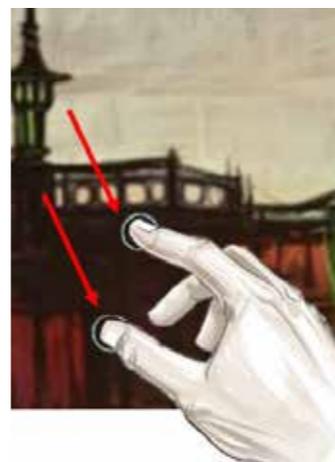
Aproxime para ver os detalhes e ter maior controle ao esboçar e pintar.



Com dois dedos, arraste e expanda na tela para aproximar.



OBSERVAÇÃO Para aproximar ainda mais o zoom, repita essa ação quantas vezes forem necessárias.

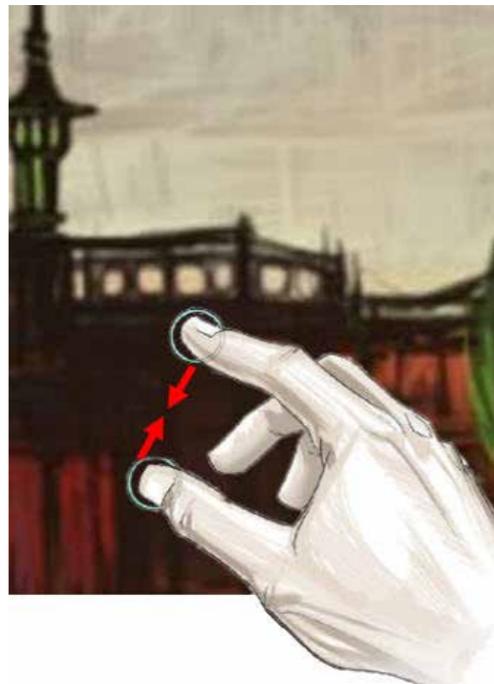


Usando dois dedos, arraste a tela para alterar seu posicionamento.

Afastar zoom de um esboço



Afaste quando quiser ter uma visão melhor da composição geral.



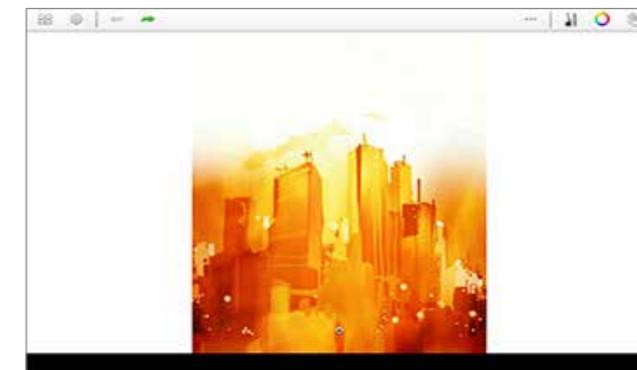
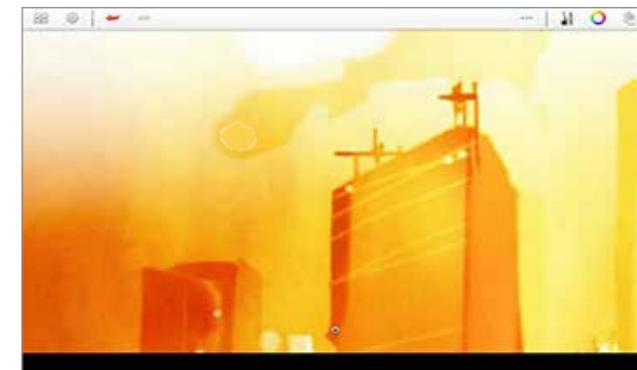
Com dois dedos, pince a tela.



OBSERVAÇÃO Para afastar mais ainda o zoom, repita essa ação quantas vezes forem necessárias.

Exibir a tela toda

Defina uma ferramenta de canto como  **Emoldurar tela** (consulte [Personalizar as Ferramentas de canto](#)) e toque nela para alterar instantaneamente a vista e exibir toda a tela.



A **Galeria** é o local em que os esboços são salvos. Se você trabalhou em um item e deseja voltar a ele, se ele ainda não estiver em sua tela, você poderá encontrá-lo na **Galeria**.

Execute um dos seguintes procedimentos para acessar a **Galeria**:

- Na barra de ferramentas, toque em , e em  **Galeria**.
- Pince a tela até que seu esboço seja aberto na **Galeria**, se esta preferência estiver ativada.

OBSERVAÇÃO Para garantir que a imagem seja salva na **Galeria**, deslize para a esquerda. Isso faz com que ela seja salva automaticamente. Qualquer outra ação não o fará.

Quando você abre a **Galeria**, seu esboço é exibido.

Nomeando o esboço

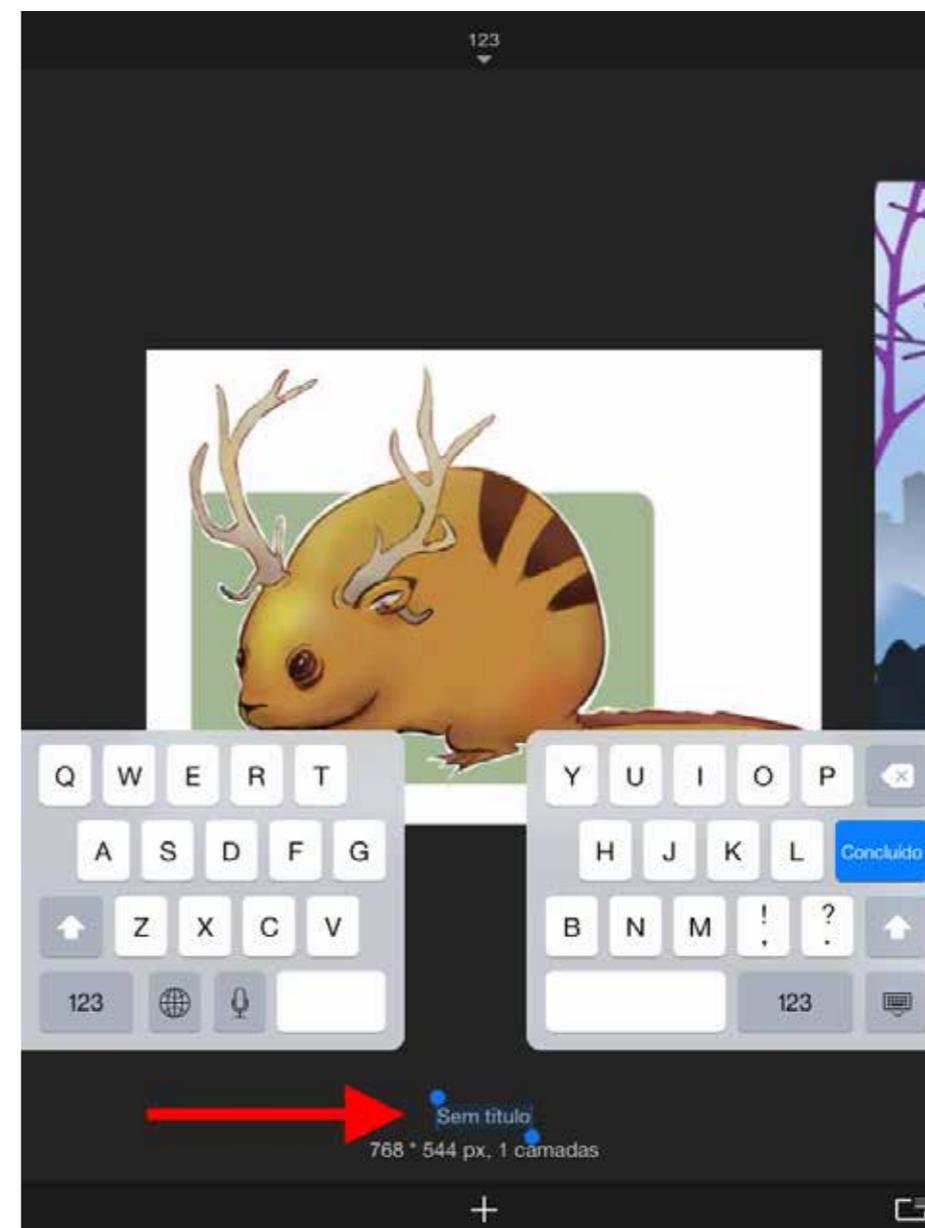
Para nomear o esboço, toque em **Sem título** e insira outro nome. As cotas e o número de camadas do esboço são mostrados abaixo.

Como criar um esboço

Na **Galeria**, para criar um esboço, toque em **+**, selecione **Novo esboço** e selecione um tamanho de tela.

Importação de uma imagem

Na **Galeria**, para importar uma imagem, toque em **+** e selecione **Importar imagem** ou **Importar do iTunes**.

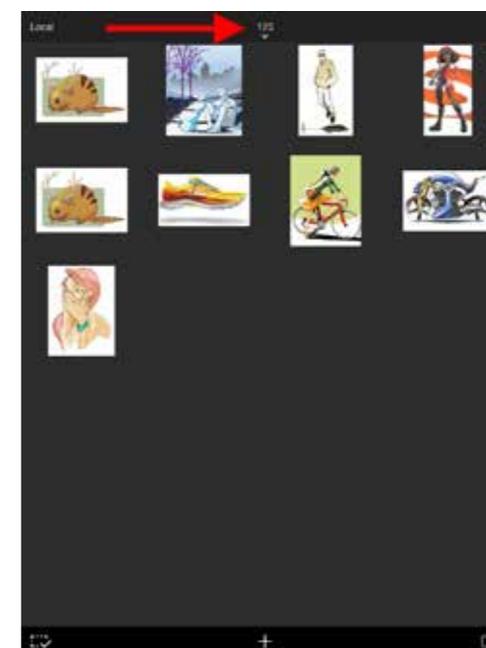
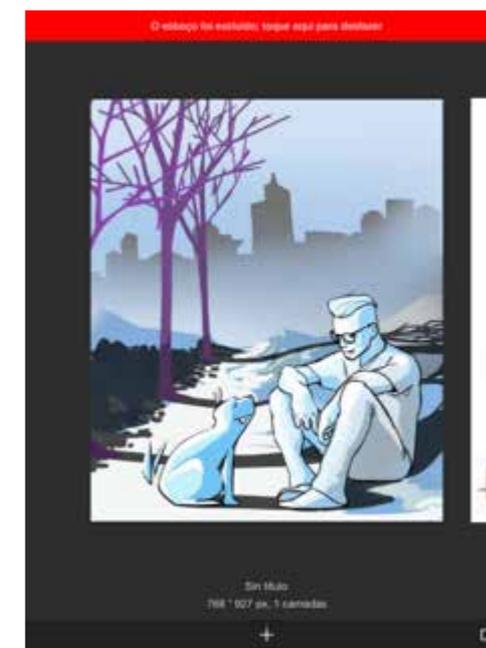
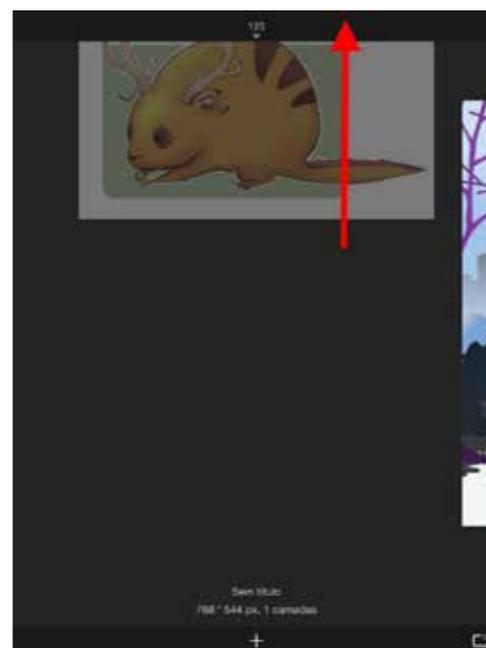


O que mais posso fazer?

Você pode permanecer nesta vista e deslizar o dedo para a esquerda ou para a direita para ver outros esboços, criar um novo esboço ou usar as opções aqui para compartilhar um esboço, girá-lo, criar um duplicado, exportar para PSD ou excluir um esboço.

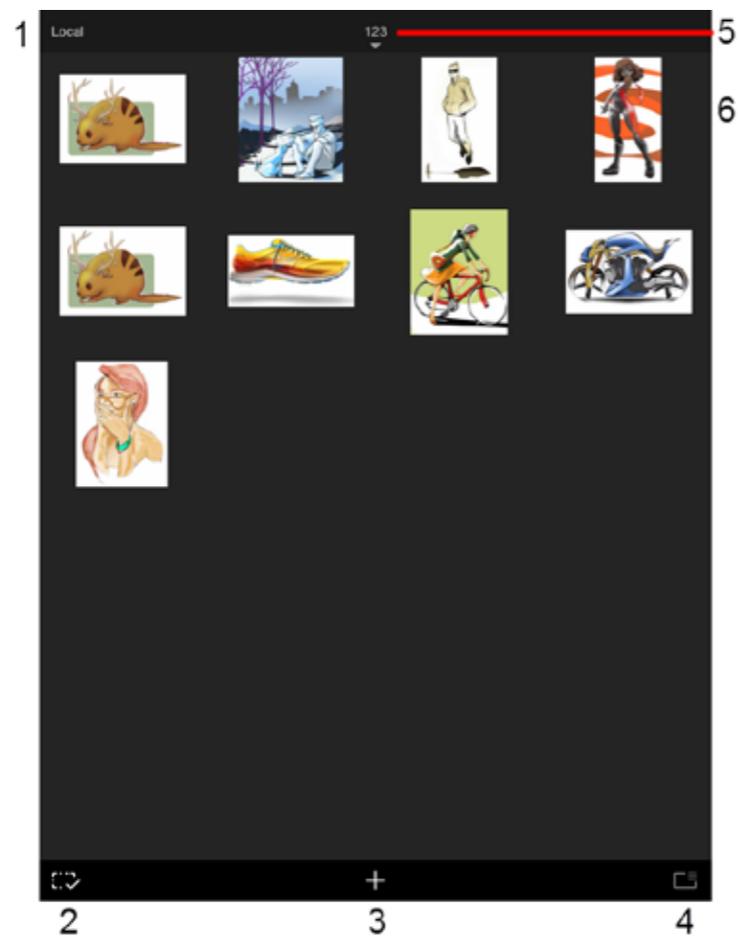
- *Para editar um esboço*, toque em um esboço para selecioná-lo e carregá-lo para a tela.
- *Para excluir um esboço rapidamente*, arraste-o para a parte superior da tela. Para desfazer essa ação, toque na barra vermelha na parte superior.

- *Para alternar para a vista em miniatura e organizar seus esboços em pastas*, pince a tela ou toque em **Sem título** na parte superior.
- *Para compartilhar, visualizar apresentações de slides, girar uma imagem, criar um objeto duplicado, exportar um arquivo PSD ou excluir uma imagem*, toque em .



Vista em miniatura

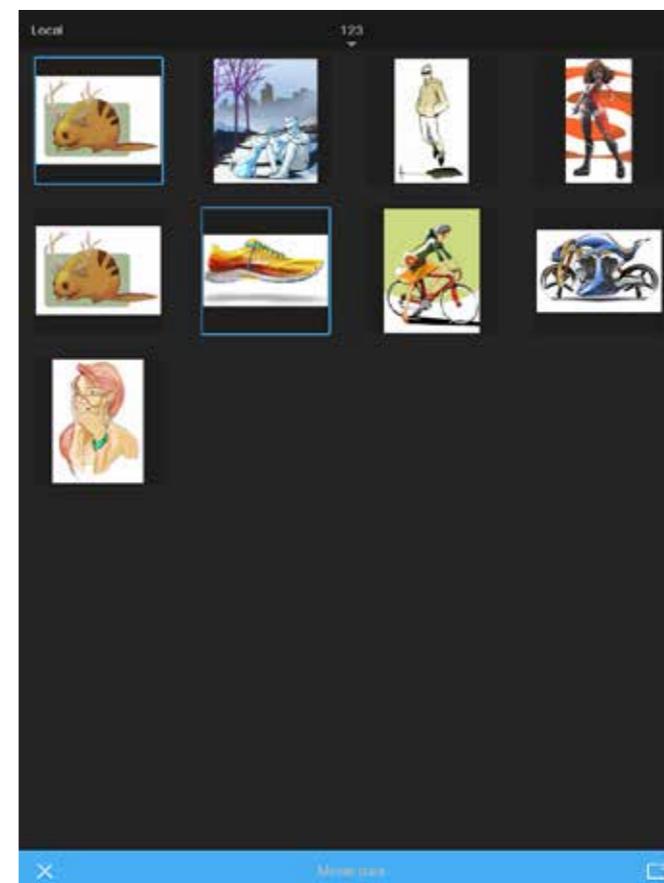
Na **Galeria**, pince a tela para acessar a vista em miniatura. Esta vista abre todos os tipos de opções, desde organizar seus esboços em pastas e renomeá-los a compartilhar, girar, duplicar, exportar como PSD e excluir qualquer esboço. Toque em um esboço para voltar para a vista anterior.



1. Localização do armazenamento
2. Seleção
3. Adicionar
4. Importar dados herdados
5. Mostrar/ocultar pastas
6. Esboços

COMO SELECIONAR ESBOÇOS

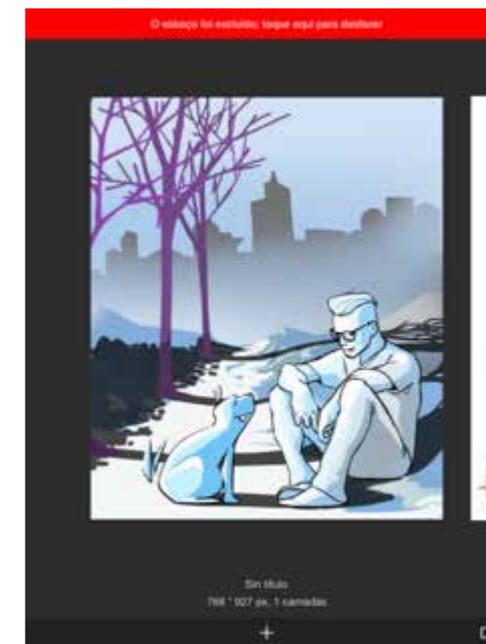
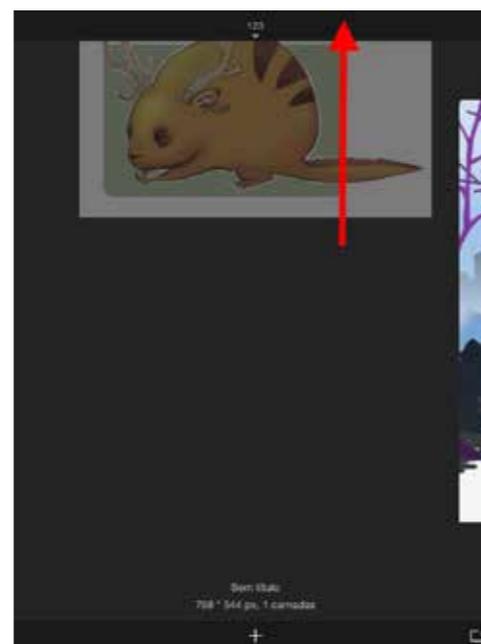
Para selecionar uma ou mais esboços na vista em miniatura, toque em , te toque nos esboços. A barra azul aparece na parte inferior da tela.



- Para compartilhar, ver uma apresentação de slides, girar uma imagem, criar um duplicar, exportar um PSD, ou apagar uma imagem, toque .
- Para sair do modo de seleção, toque X.

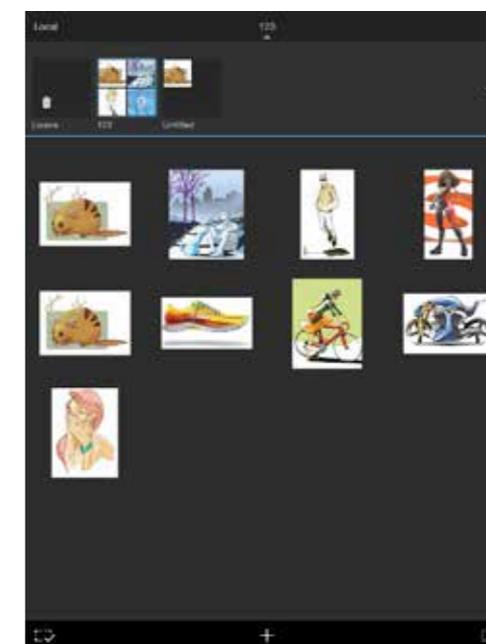
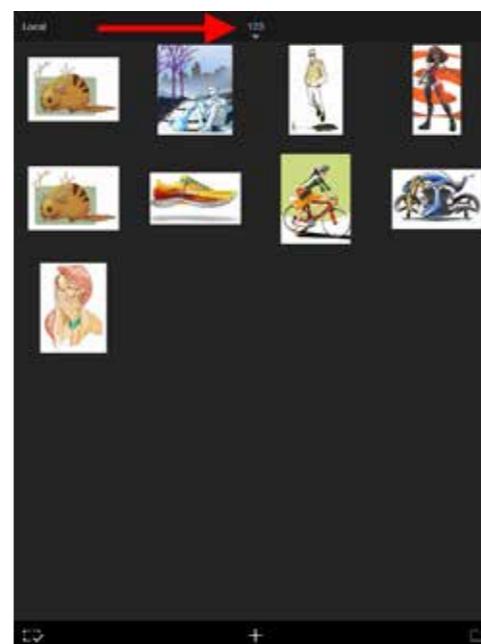
EXCLUSÃO DE ESBOÇOS

Toque e arraste uma miniatura para a parte superior da tela para excluí-la. Para desfazer isso, pressione a barra vermelha na parte superior.



ACESSO A PASTAS

Toque em **Sem título** para acessar a **Lixeira** e outras pastas.



Transferência de arquivos de uma versão anterior do SketchBook para a versão 3.2

Para usuários Android

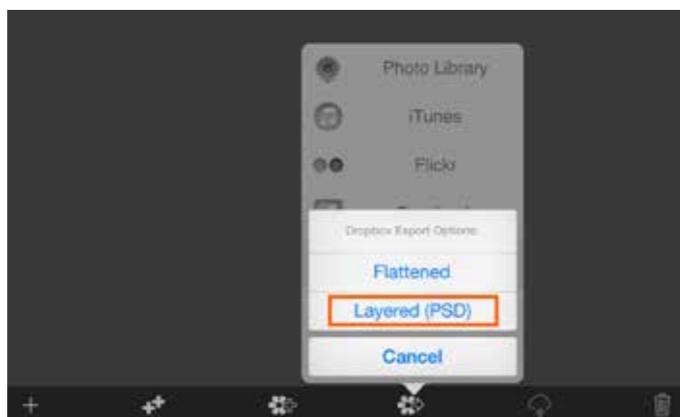
Se você tem esboços do SketchBook 2.9 ou anterior e deseja continuar trabalhando nessa versão, toque em  **Importar dados herdados**, encontre o esboço e toque em **Importar**. Agora você está pronto para trabalhar na versão atual do SketchBook.

Para usuários iOS com dados herdados

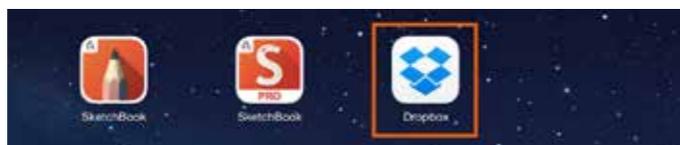
Você pode exportar arquivos da versão v2.9.x como PSD via iTunes ou Dropbox e abri-los no SketchBook v3.2.

VIA DROPBOX

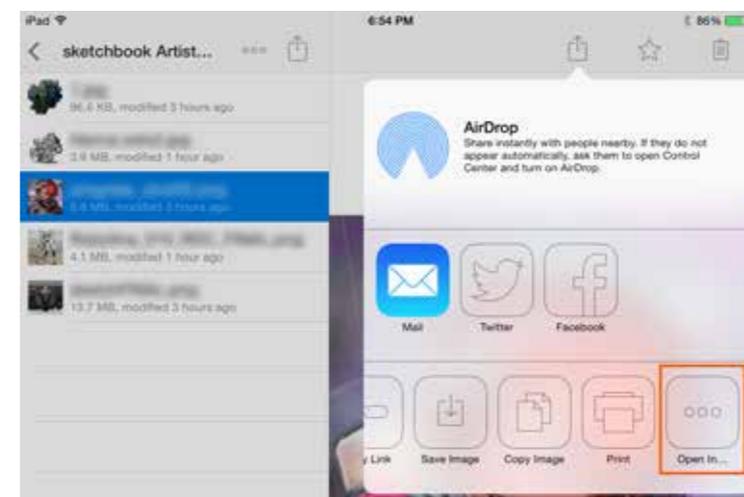
1. No SketchBook v2.9, em **Galeria**, selecione um esboço e toque em , selecione **Dropbox**, depois **PSD em camadas**.



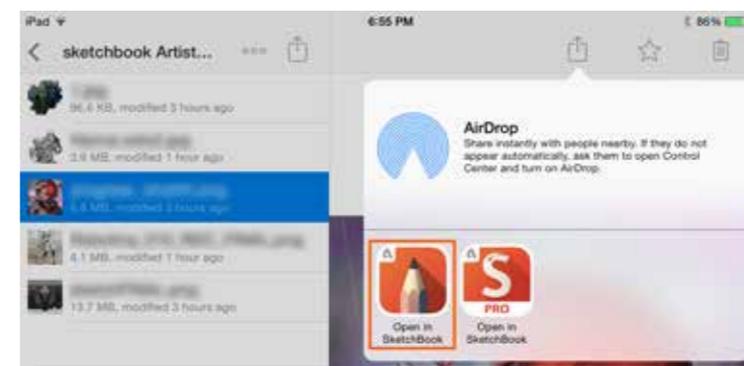
2. Instale e inicie o **Dropbox**.



3. Selecione o arquivo e, depois, selecione a opção **Abrir no**.



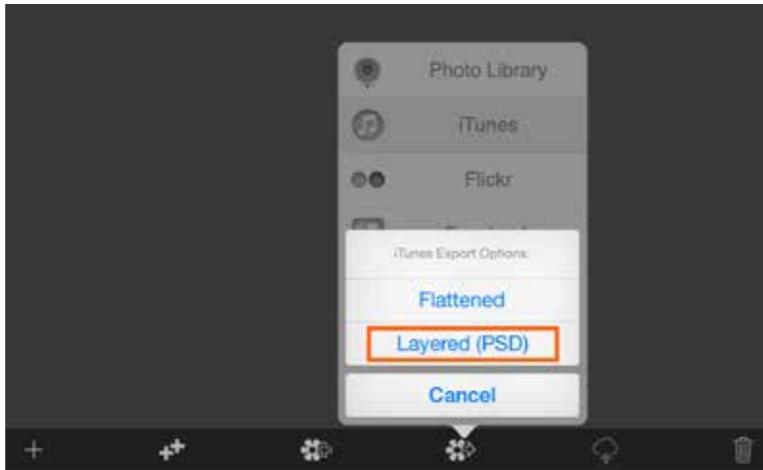
4. Selecione **Abrir no SketchBook**.



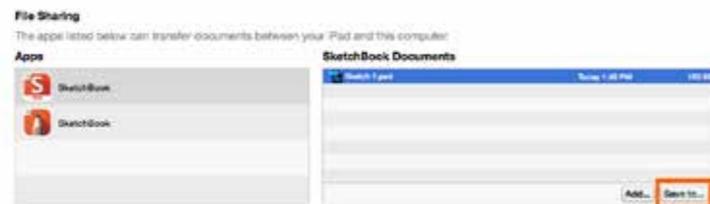
5. O esboço abrirá no SketchBook v3.2.

VIA iTunes

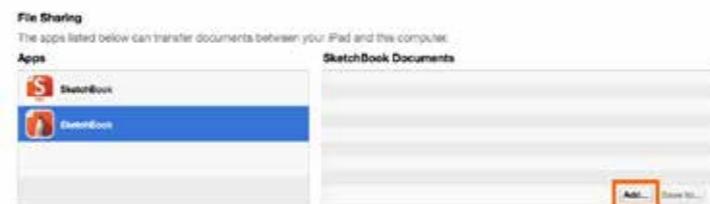
1. No SketchBook v2.9, em **Galeria**, selecione um esboço e toque em , selecione **iTunes**, depois **PSD em camadas**.



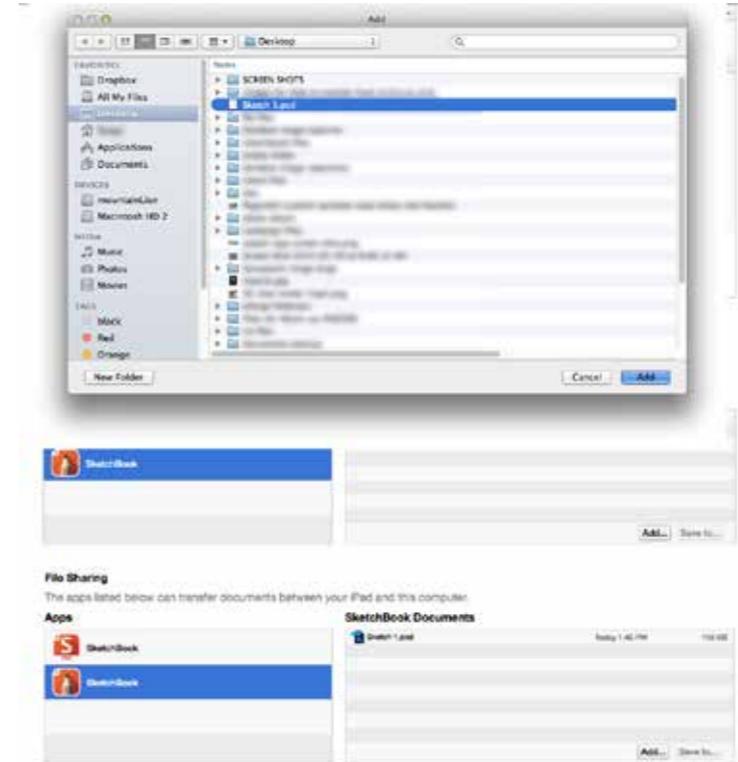
2. Conecte seu dispositivo ao iTunes e salve o arquivo da versão v2.9.x na área de trabalho (ou em qualquer outro local).



3. Adicione o arquivo salvo à versão v3.2.



4. Selecione o arquivo. Ele é adicionado aos **Documentos** do SketchBook.



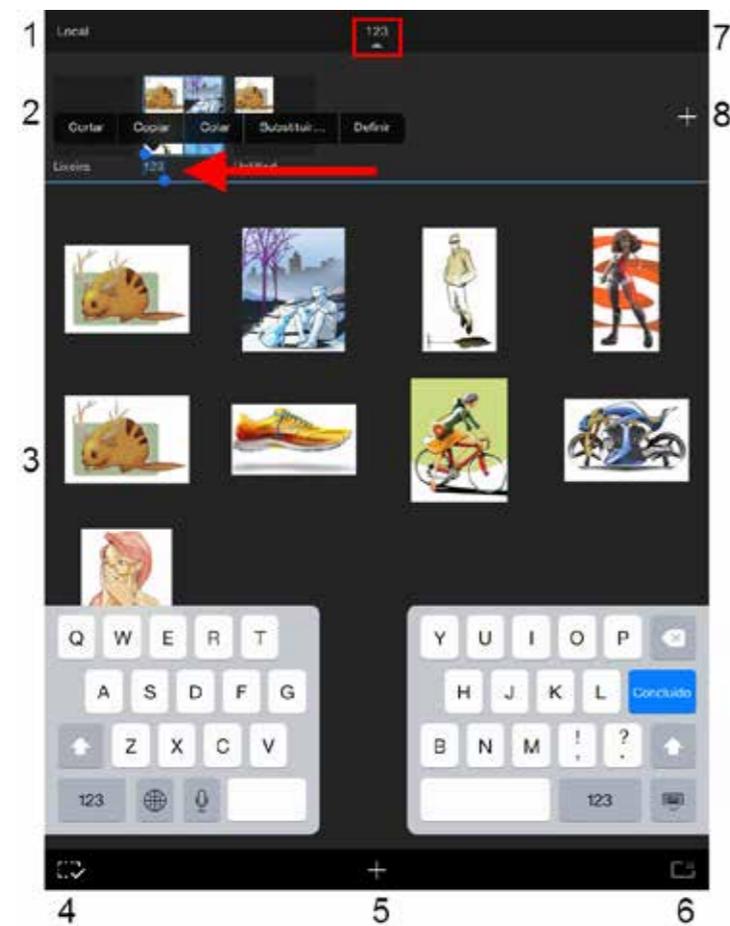
5. Importe a imagem via iTunes para a versão v3.2.



6. A imagem da tela abrirá no SketchBook v3.2.

Pastas

Na parte superior da vista em miniatura, você verá **Sem título**. Toque para acessar as pastas, organizar seus esboços, excluir os esboços ou as pastas, ou restaurar os esboços excluídos por engano.



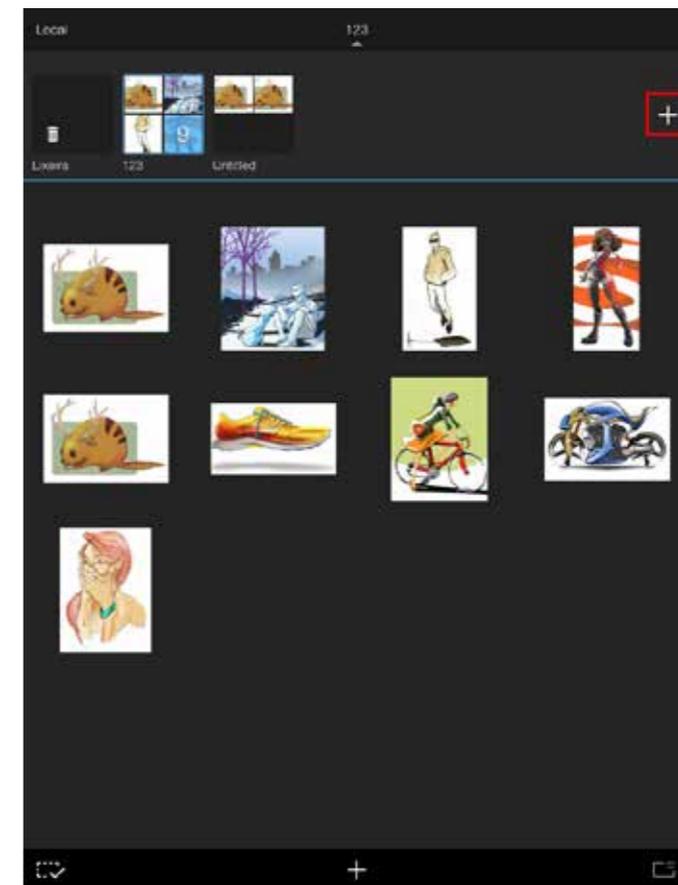
1. Localização do armazenamento
2. Lixeira
3. Conteúdo da pasta
4. Seleção
5. Adicionar
6. Importar dados herdados
7. Mostrar/ocultar pastas
8. Criar pasta

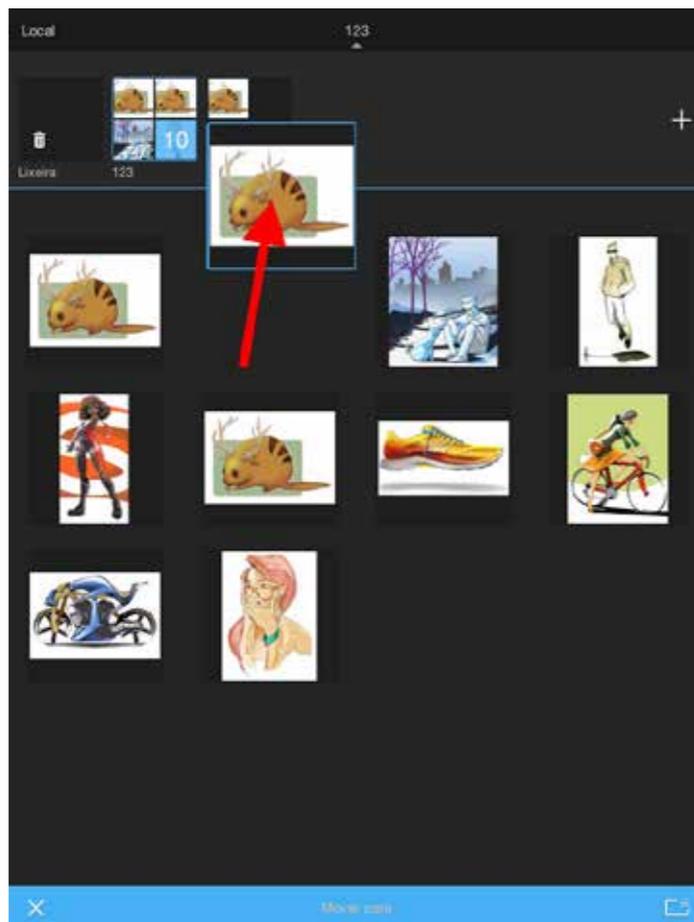
COMO CRIAR UMA PASTA

Toque em + para criar uma pasta para os esboços.

COMO RENOMEAR UMA PASTA

Para renomear uma pasta, toque no nome da pasta e insira o novo nome.





COMO ADICIONAR ESBOÇOS A UMA PASTA

Para adicionar esboços a uma pasta, toque em  para inserir o modo **Seleção**, toque em todos os esboços que deseja adicionar à pasta, toque e segure um esboço e o arraste para uma pasta.

COMO EXCLUIR UMA PASTA

Para usuários Android

Quando você exclui uma pasta, ela e todo o seu conteúdo serão excluídos permanentemente. Não há uma forma para recuperar o conteúdo excluído.

1. Para excluir uma pasta, toque e mantenha pressionada a pasta até que  seja exibido na barra de ferramentas abaixo.
2. Toque em  para excluir a pasta.
3. Toque em **Sim** para excluí-la ou em **Cancelar** para não fazê-lo.

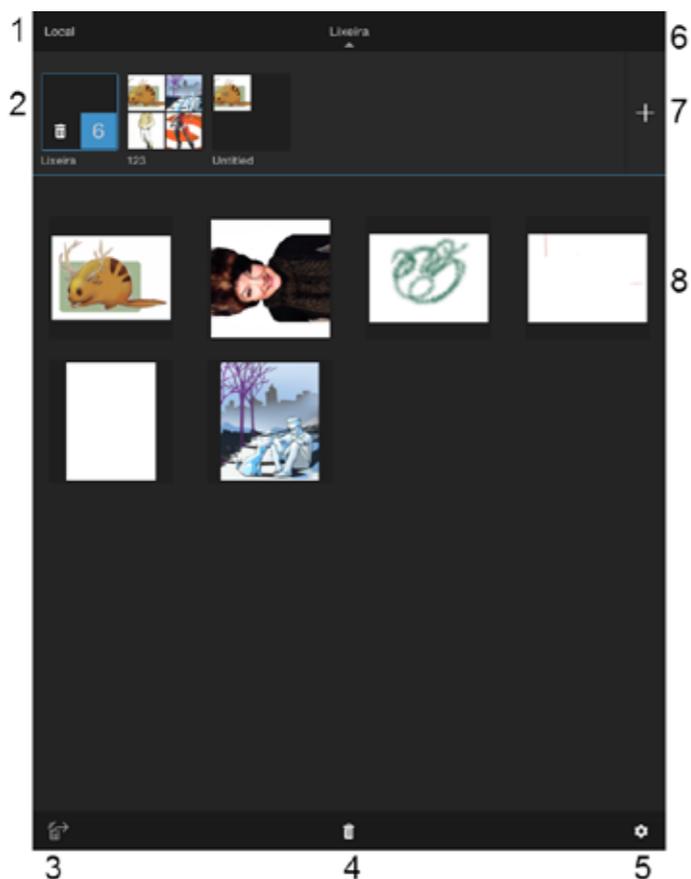
Para usuários iOS

1. Para excluir uma pasta, toque para selecioná-la.
2. Toque e arraste a pasta, depois solte. A opção **Excluir pasta** aparecerá abaixo da pasta.
3. Toque em **Excluir pasta**.
4. Toque em **Sim** para excluir ou em **Cancelar** para não excluir.

COMO EXCLUIR ESBOÇOS

1. Para excluir um ou mais esboços, toque em , e toque no(s) esboço(s) da **Galeria** ou de uma pasta.
2. Toque em  e selecione  **Excluir**. O esboço é exibido na pasta **Lixeira**.

A Lixeira

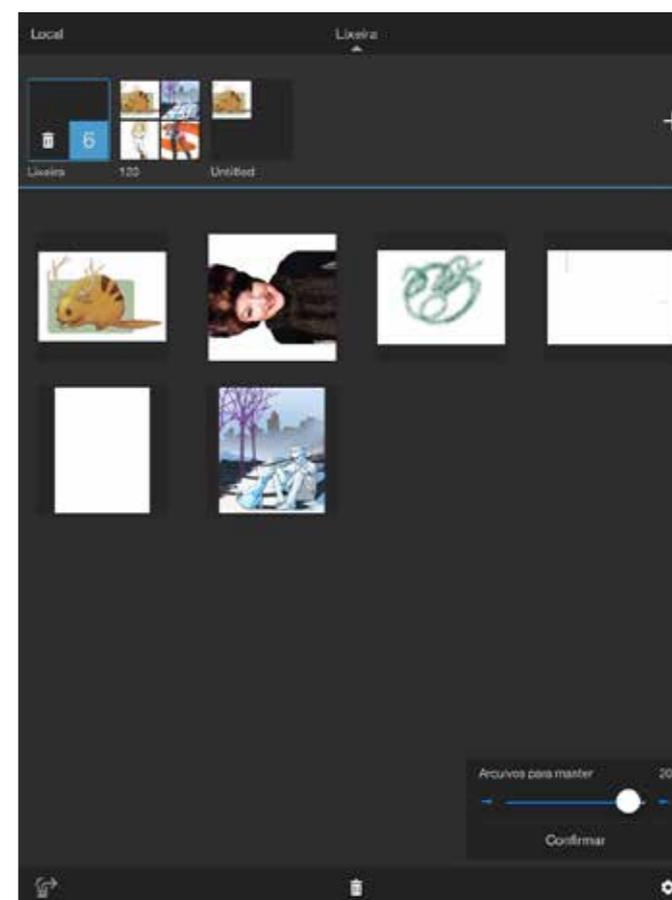


1. Localização do armazenamento
2. Lixeira
3. Restaurar o esboço selecionado
4. Opções de exclusão
5. Configurações
6. Mostrar/ocultar pastas
7. Adicionar pasta
8. Conteúdo da pasta

A pasta **Lixeira** contém todos os esboços que você excluiu inicialmente da Galeria. Quando você exclui um esboço, esse é o destino dele. No entanto, se você excluir algo por engano, poderá recuperá-lo com a opção **Restaurar o esboço selecionado**.

Quando você toca na pasta **Lixeira**, são exibidas as miniaturas de seu conteúdo. Nesse ponto, você pode executar um dos seguintes procedimentos:

- Toque em um esboço, , e em **Restaurar o esboço selecionado** para remover o esboço da **Lixeira** e retorná-lo para sua localização original.
- Toque em um esboço, , e em **Excluir o esboço selecionado** para excluí-lo permanentemente da **Lixeira** e do aplicativo.
- Toque em um esboço, , e em  **Esvaziar lixeira** para excluir permanentemente o conteúdo da **Lixeira** e do aplicativo.
- Toque em  para definir o número de arquivos que são mantidos na **Lixeira** a qualquer momento. Se o número de esboços exceder esse número, os primeiros esboços serão excluídos permanentemente.



Ferramentas de esboço e pintura

Toque em  na barra de ferramentas para escolher dentre um conjunto de ferramentas para o ajudar a criar seu esboço. Você encontrará ferramentas de seleção, simetria, estilo, preenchimento, transformação, texto, importação de imagem e guia.

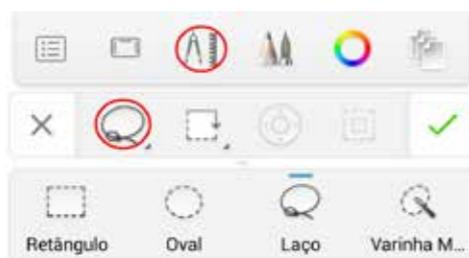


P Seleção

Há dois tipos de seleção:

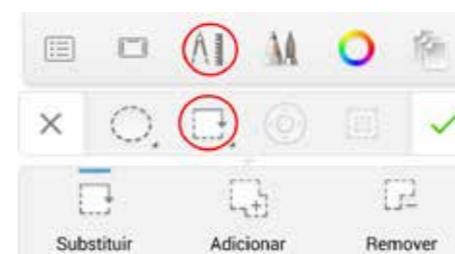
- **Seleção de toque e arraste:** inclui  **Retângulo**,  **Oval**, e  **Laço**. Toque e arraste para a área que você deseja selecionar. Você pode adicionar, remover seções ou substituir a seleção atual, bem como inverter ou transformar uma seleção.
- **Seleção de Varinha mágica** – Com a  **Varinha mágica**, toque para selecionar uma região de cor. Como na seleção de toque e arraste, você pode adicionar, remover seções ou substituir a seleção atual, bem como inverter ou transformar uma seleção. A exclusividade da Varinha mágica está na definição de tolerância e na capacidade de selecionar na camada atual ou em todas as camadas.
 - Alterar a tolerância para adicionar mais cores a uma seleção ou para reduzir a faixa de cores adicionadas a uma seleção.
 - Escolha se deseja selecionar cor apenas da camada atual ou de todas as camadas.

Toque em  e em  para acessar e selecionar uma ferramenta de **Seleção**. Selecione uma opção na barra de ferramentas.



Toque e arraste ou toque para fazer a seleção.

Use as diferentes ferramentas de edição de seleção na barra de ferramentas de **Seleção** para trabalhar nela.



Você pode usar outra ferramenta e se manter no modo de seleção. Para obter mais informações, consulte [Usar sua seleção para criar uma máscara](#).

P Usar sua seleção para criar uma máscara

Você pode usar outra ferramenta e se manter no modo de seleção. Por exemplo, faça uma seleção, altere o pincel e a cor e crie o esboço. Consegue observar como os traços permanecem dentro da seleção? Máscara instantânea – Muito legal!

1. Escolha um tipo de seleção (, , , ou .
2. Toque e arraste, e faça a seleção.
3. Toque em , selecione outra ferramenta, como  ou , e use-a.

P Como adicionar a uma seleção

Depois de fazer a seleção, toque em , em , toque e arraste para adicioná-la a ela ou à seleção de **Varinha mágica** e toque em outras áreas. Toque em  para aceitar as alterações ou em  para rejeitá-las.



P Como remover cortes de uma seleção

Depois de fazer a seleção, toque em , em , toque e arraste para remover seções dela ou da seleção de **Varinha mágica** e toque nas áreas que você deseja desmarcar. Toque em  para aceitar as alterações ou em  para rejeitá-las.



P Como substituir uma seleção

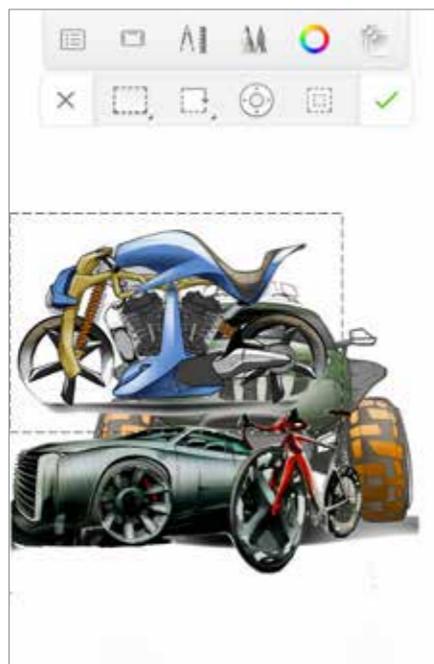
 **Substituir** é configuração padrão de seleção. Assim, quando eu usaria  **Substituir** fora da minha seleção inicial? Suponha que você tenha feito uma seleção, adicionado a ela algumas vezes e percebeu que simplesmente não estava funcionando. Você deseja começar novamente. Toque em , em  e toque e arraste para capturar uma nova seleção, em vez de cancelar a seleção, selecionar uma ferramenta de **Seleção** e tocar e arrastar. Isso economiza tempo.

P Como reposicionar sua seleção

Há duas ferramentas que são semelhantes e permitem que você mova sua seleção.



A primeira é **Empurrar**, que move a seleção, não o respectivo conteúdo. Faça uma seleção, toque em , e arraste o botão para inserir a seleção. Se você desejar usar outra ferramenta, como **Simetria**, selecione e use-a. Toque em  para aceitar as alterações ou em  para rejeitá-las.



A segunda, , move a seleção e o conteúdo contido nela. Após a seleção de  outra barra de ferramentas é exibida para ajudar com a inserção do conteúdo.

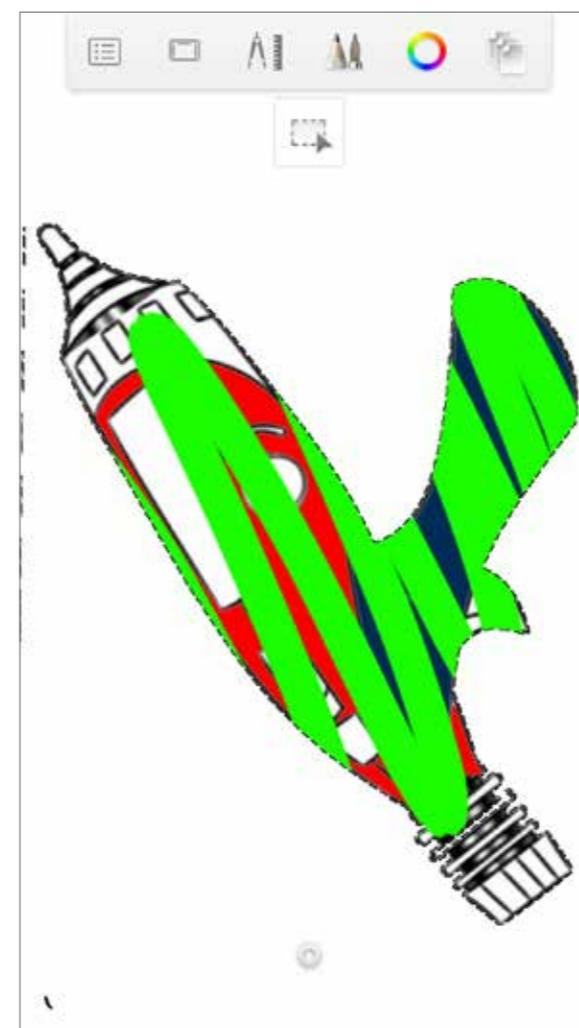
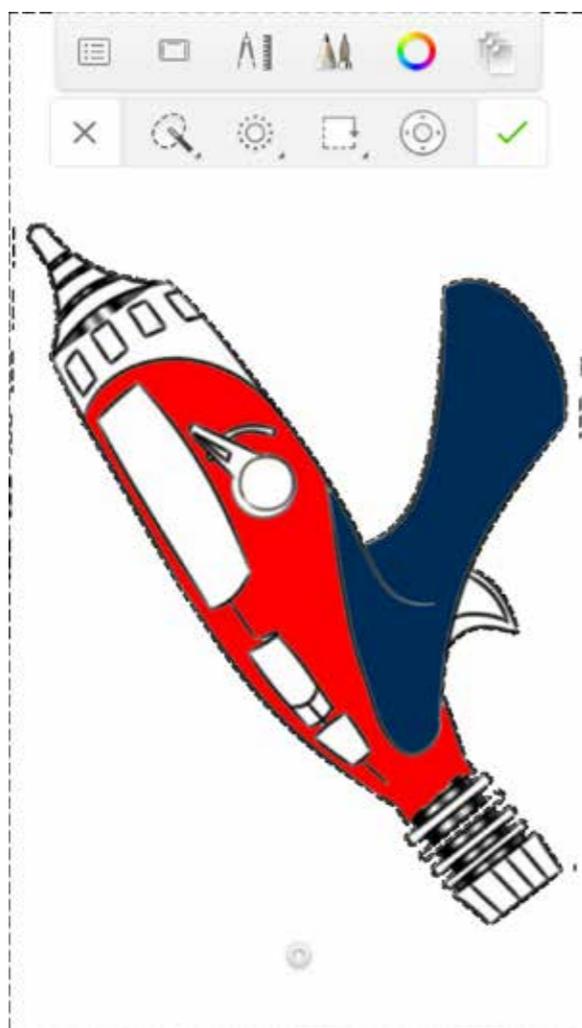


Você pode mover, inverter, criar simetria e girar o conteúdo selecionado. Se você desejar usar outra ferramenta, como **Simetria**, selecione e use-a. Toque em  para aceitar as alterações ou em  para rejeitá-las.



P Inverter uma seleção

Suponha que você tenha uma grande área para selecionar. Usar **Inverter** pode economizar tempo e tornar a seleção mais fácil. Basta selecionar a área menor e tocar em **Inverter** para alterar o que está selecionado. Isso é útil em combinação com  e , especialmente durante um preenchimento. Toque em  para aceitar as alterações ou em  para rejeitá-las.



Simetria

A ferramenta **Simetria** permite ativar ou desativar a simetria enquanto você faz o esboço. Tudo o que for desenhado desse lado do eixo fica espelhado. Toque em , em  e selecione um dos seguintes tipos de simetria:



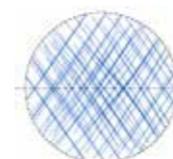
 **Simetria horizontal** – Use  para desenhar um lado de um objeto ou da cena e fazer com que ele seja espelhado para o outro lado da linha de simetria. O eixo de simetria sempre é exibido no centro da tela.



 **Simetria vertical** – Use  para desenhar parte de uma imagem e refleti-la para cima ou para baixo da linha de simetria. O eixo de simetria é exibido no centro da tela, mas pode ser movido.

Antes ou durante o desenho, você pode exibir ou ocultar as linhas de simetria ou permitir que os traços as atravessem ou parem nelas. Use qualquer uma das seguintes ferramentas:

 **Parar traços na linha central** – Quando essa ferramenta for ativada, o traço irá além da linha de simetria. Quando ela for desativada, o traço irá parar na linha de simetria.

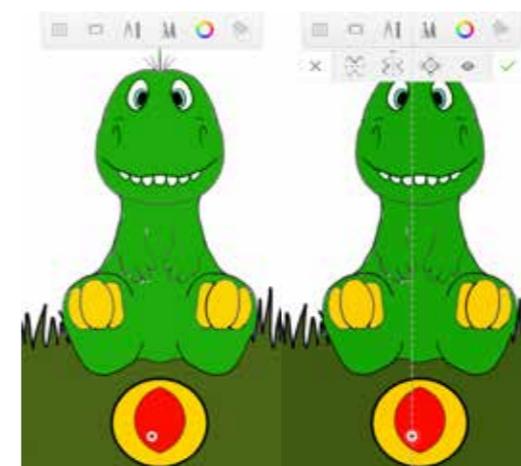


Para estender os traços em toda a linha de simetria, se  não estiver visível, toque em .



Para impedir que os traços façam interseção com a linha de simetria, se  não estiver visível, toque em .

 **Mostrar/Ocultar linha de simetria** – Quando essa ferramenta for ativada, as linhas de simetria serão visíveis. Quando ela for desativada, as linhas de simetria não serão visíveis.



Para ocultar as linhas de simetria, toque em .

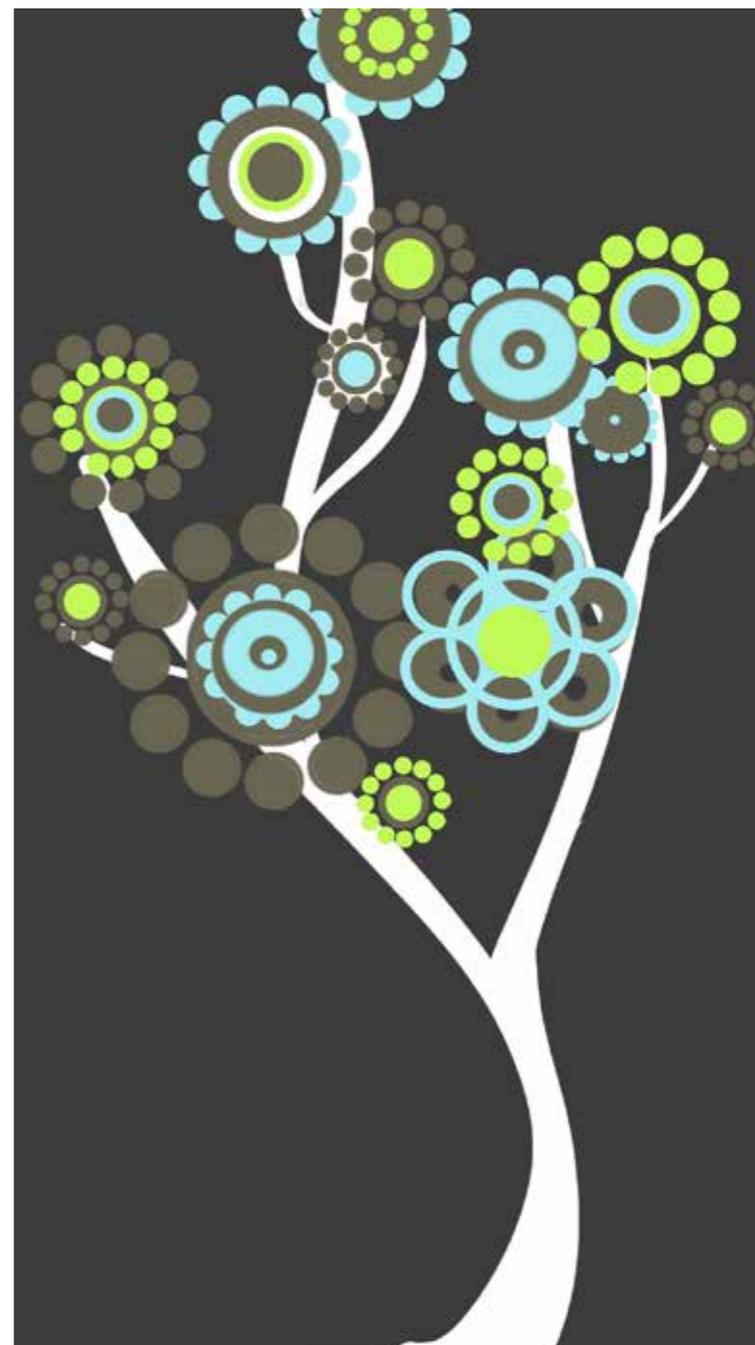
Toque em  para exibi-las.

Toque em  para permanecer na ferramenta **Simetria** ou em  para sair da ferramenta.

Estilos

Use as ferramentas Estilos para auxiliar no desenho de linhas, retângulos e elipses, e também para retornar ao modo de traço livre.

1. Toque em  e em  **Estilos**.
2. Toque em um dos seguintes estilos, e toque e arraste para desenhar:
 -  para desenhar uma linha reta.
 -  para desenhar um retângulo.
 -  para desenhar uma elipse.
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
 - Toque e arraste para desenhar uma forma.
 - Para permanecer na ferramenta e alterar o pincel e/ou uma cor, toque em  e em  ou .
 - OBSERVAÇÃO** Você notará que  é exibido abaixo da barra de ferramentas para indicar que você está ainda na ferramenta.
 - Para sair da ferramenta, toque em .



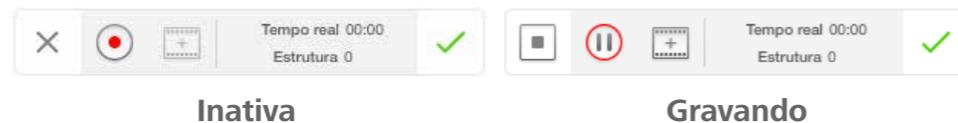
P Lapso de tempo

Lapso de tempo captura um vídeo e o salva nas **Fotos**. Enquanto trabalha, ela capturará os quadros somente quando você estiver desenhando. Cada 16 quadros capturados, forma um segundo de filmagem.

Para acessar o **lapso de tempo**, toque em  e selecione .

P Controlador de lapso de tempo

Use o controlador para iniciar uma gravação, pausá-la, adicionar quadros e interrompê-la.



Para fechá-lo, toque em X. Para minimizá-lo, toque em .

P COMEÇAR A GRAVAR

Quando começar a gravar, a orientação do filme será definida pela orientação do dispositivo. Ou seja: se você começar a desenhar em retrato, o filme será capturado em retrato.

1. Toque em  para começar a gravar. Ele será alterado para .
2. Comece a esboçar. A leitura **Quadro** será atualizada à medida que seus traços forem capturados.

P PAUSAR A GRAVAÇÃO

Ao pausar uma gravação, tudo que foi desenhado nesse período será exibido imediatamente na vista, ao assistir à gravação. Use  **Pausar** quando algo repetitivo ou sem importância tiver que ser feito para se chegar ao próximo ponto na gravação. Assim, você poderá encobrir coisas e pular para a próxima parte importante da gravação.

1. Toque em  para pausar a gravação.
2. Toque novamente para continuar gravando.

P ADIÇÃO DE QUADROS

Quando estiver gravando, use  (**Adicionar quadro**) para manter o quadro atual por um determinado período. Use isso para manter uma vista. Assim, seus espectadores poderão analisar por mais tempo o que estiver na tela.

1. Toque em  para adicionar quadros entre segmentos.
2. Selecione a duração do atraso.



3. Continue a desenhar.

P COMO APROXIMAR O ZOOM

Se você aproximar o zoom para fazer detalhes enquanto estiver desenhando, a gravação o acompanhará. Talvez você prefira adicionar quadros para criar uma pausa antes de aproximar o zoom.

P INFORMAÇÕES

O controlador fornece informações sobre o tempo real gravado para que você possa saber a duração do filme.

Tempo real exibe o tempo total da gravação.

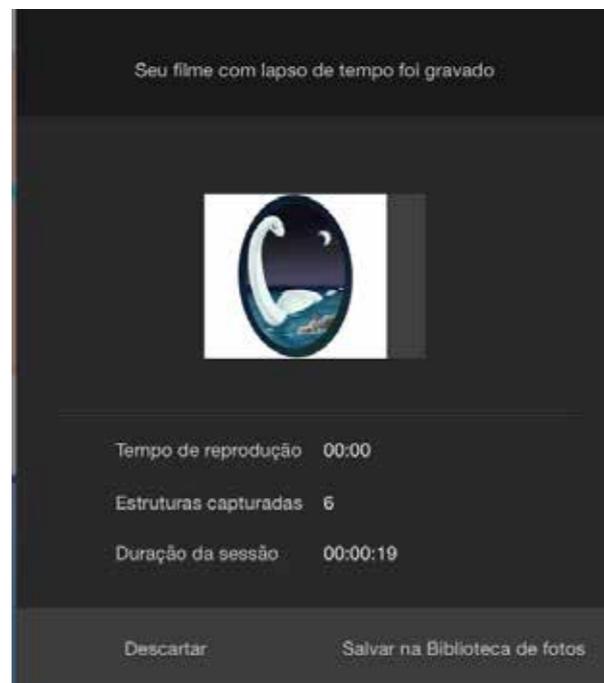
Quadros exibe o número de quadros capturados.

OBS.: **Tempo real** e **Quadros** são vinculados. Para cada 16 quadros que você capturar, um segundo de filmagem será gravado.

P SALVAR UM FILME

Quando terminar de gravar, salve o filme como um arquivo .mov (filme H.264), com resolução de 1024 x 768.

Toque em para interromper a gravação. Um janelinha será exibida, permitindo a você salvar a gravação nas **Fotos** ou descartá-la.



P Importação e compartilhamento

Existem várias maneiras de se importar e compartilhar vídeos. A resolução deles depende do método usado.

No iPad, importe ou compartilhe filmes com:

- **iMovie no seu iPad** - A resolução é preservada em 1024 x 768. Você pode compartilhar no YouTube e escolher uma resolução.
- **iPhoto ou iMovie em um computador** - A resolução é preservada em 1024 x 768. Você pode compartilhar no YouTube e escolher uma resolução.
- **YouTube ou e-mail diretamente das Fotos** - A resolução foi alterada para 480 x 360.

P Resolução de problemas

Ao usar **Lapso de tempo**, se o dispositivo entrar em modo de suspensão ou se você sair do aplicativo, a sessão capturada será encerrada e o filme não será salvo. Você pode colocar quaisquer capturas salvas em um pacote de edição de filme para criar um filme a partir delas.

Para usuários iOS 6

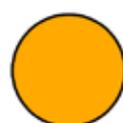
Se os filmes não estiverem sendo salvos nas Fotos, faça o seguinte:

1. Saia do SketchBook Pro.
2. Certifique-se de que todos os arquivos do SketchBook estejam salvos em **Fotos**. Nas configurações do dispositivo, selecione: **Configurações > Privacidade > Fotos > SketchBook**
3. Ative **SketchBook**.

P Preenchimento estendido

Preenche a camada ativa com uma cor, funcionando como uma máscara para acelerar o processo de pintura. Você pode selecionar o fluxo de cor antes ou durante o preenchimento.

1. Toque em  e em  **Preenchimento**.
2. Selecione uma das seguintes opções de preenchimento:

 **Preenchimento sólido** – Preenche uma área com pintura.

 **Preenchimento de gradiente** – Preenche uma área com pintura usando uma rampa de cores e aplicando-a de forma linear da origem até o ponto final.

 **Preenchimento radial** – Preenche uma área com pintura usando uma rampa de cores que irradia da origem até o ponto final.

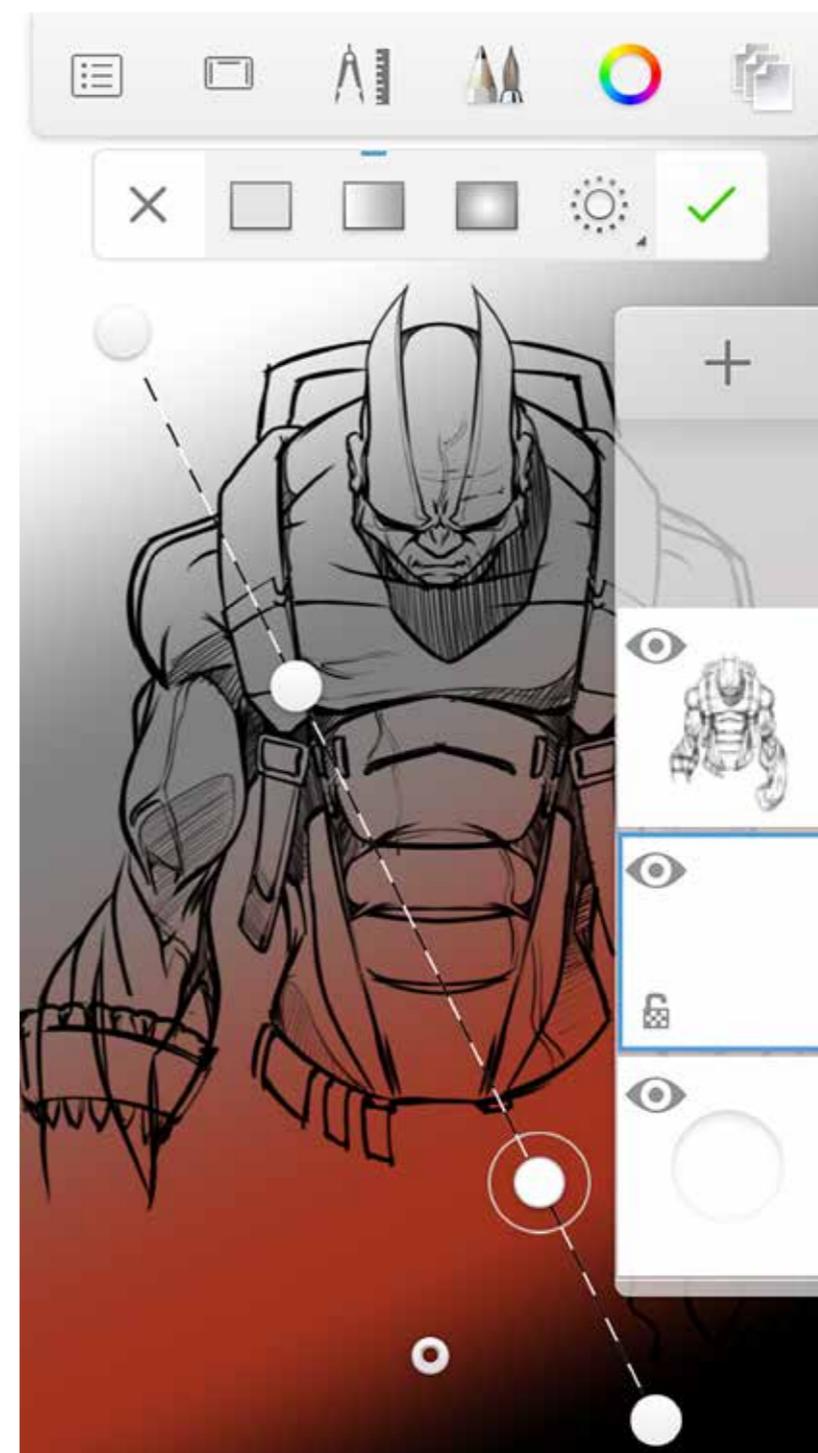
OBSERVAÇÃO Os manipuladores de preenchimento podem ser adicionados, movidos ou removidos.

- Para adicionar um manipulador de preenchimento, toque em qualquer lugar da linha de preenchimento.
- Para mover um manipulador, toque e arraste-o para a nova posição.
- Para remover um manipulador, toque e arraste-o para fora da linha de preenchimento. Ele desaparecerá.

3. Toque em uma área que deseja preencher.

OBSERVAÇÃO Para alterar a cor da pintura, toque em , e toque na área que deseja preencher. Você ainda está na ferramenta **Preenchimento**.

4. Toque em  para aceitar as alterações ou em  para rejeitá-las.



P Como alterar a tolerância do preenchimento estendido

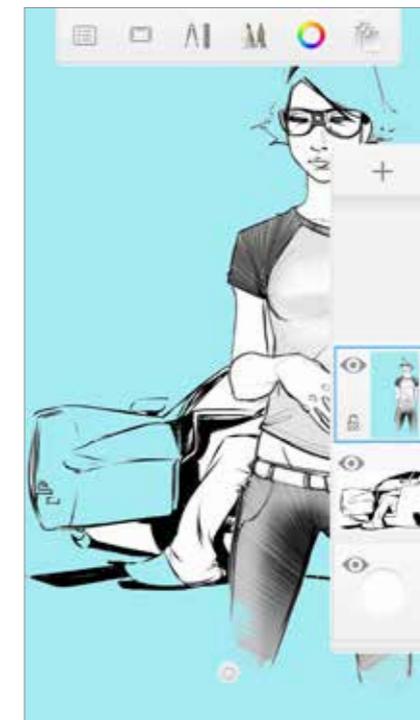
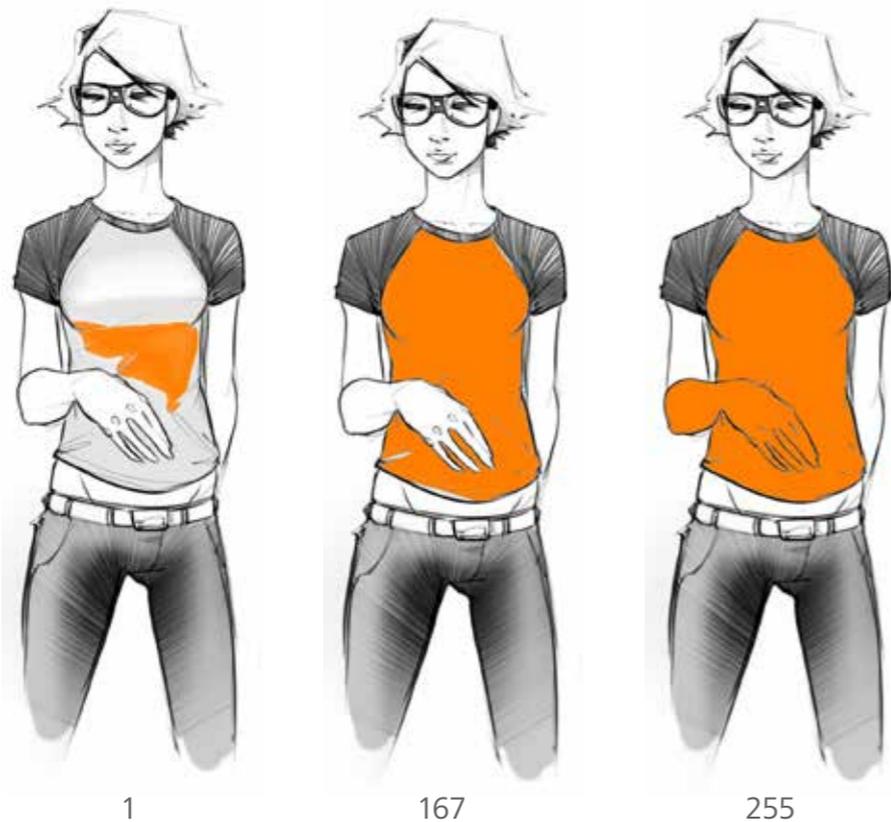
Altere a tolerância do seu preenchimento para determinar a faixa de cores afetadas. Defina a região preenchida e o tamanho das lacunas entre a tinta de preenchimento e os pixels que criam o limite do preenchimento. A tolerância mínima, **1**, seleciona e preenche somente os pixels daquele valor de cor. A tolerância máxima, **255**, seleciona e preenche todos os pixels em qualquer região.

Na barra de ferramentas de **Preenchimento**, toque em , e toque e arraste o controle deslizante para alterar as tolerâncias do preenchimento estendido.

P Preenchimento de uma ou todas as camadas

Na ferramenta  **Tolerância**, é possível determinar se a camada atual ou todas as camadas são preenchidas.

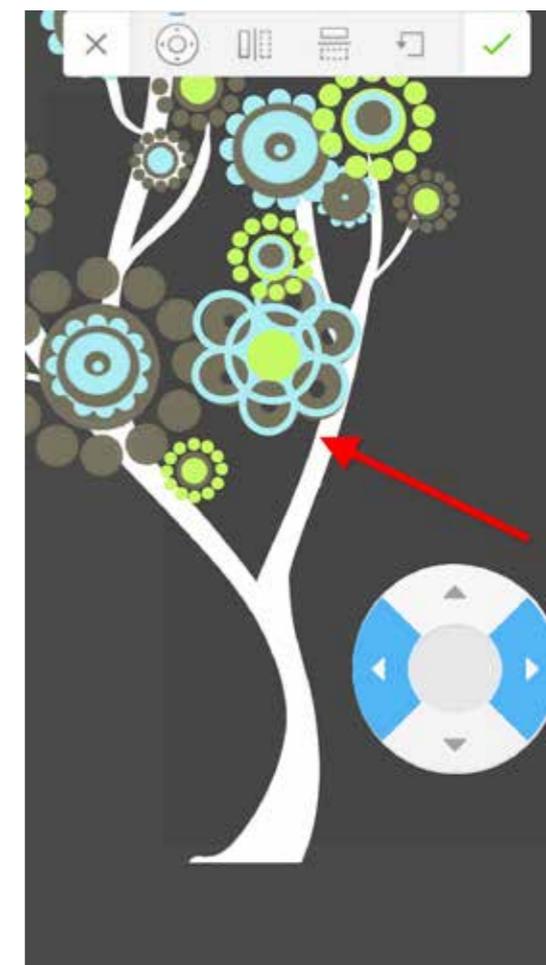
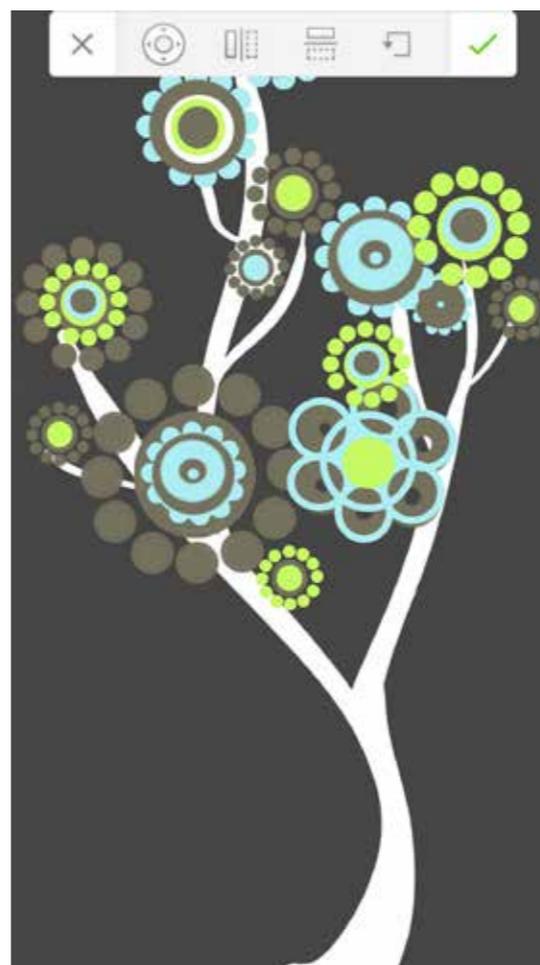
Defina **Amostra de todas as camadas** para preencher  para a camada atual ou  para todas as camadas.



P Transformar

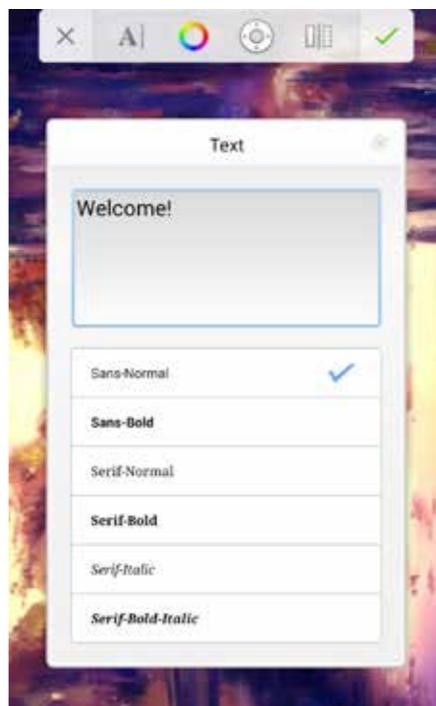
A transformação afeta a camada atual. Com isso, é possível mover, inverter ou girar toda a camada. Para transformar o conteúdo específico de uma camada, consulte a [Seleção](#).

1. Toque em  e em  para ajudar a reposicionar o seu conteúdo.
 - Toque e arraste a tela para mover livremente em qualquer direção.
 - Toque em  para empurrar o conteúdo de um pixel de cada vez tocando em uma seta ou toque e arraste do meio para mover em qualquer direção ou em uma seta para mover naquela direção.
 - Toque em  para inverter a imagem verticalmente.
 - Toque em  para inverter a imagem horizontalmente.
 - Toque em  para girar a imagem no sentido anti-horário.
 - Toque em  para girar a imagem no sentido horário.
2. Toque em  para aceitar as alterações ou em  para rejeitá-las.



Texto

Adicione texto a qualquer imagem desejada. Defina a fonte, a cor, o tamanho e a posição. Use as **ferramentas de Texto** para isso.



1. Toque em  e em .
2. Toque em  para definir a cor e toque e arraste os controles deslizantes para alterar o tamanho e a opacidade.
3. Toque em  para definir a fonte e insira o texto no campo de texto.
4. Toque em  para fechar a janela **Texto**.
5. Selecione qualquer uma das seguintes ferramentas para posicionar o texto:

Toque em  para empurrar o conteúdo de um pixel de cada vez tocando em uma seta ou toque e arraste do meio para mover em qualquer direção ou em uma seta para mover naquela direção.

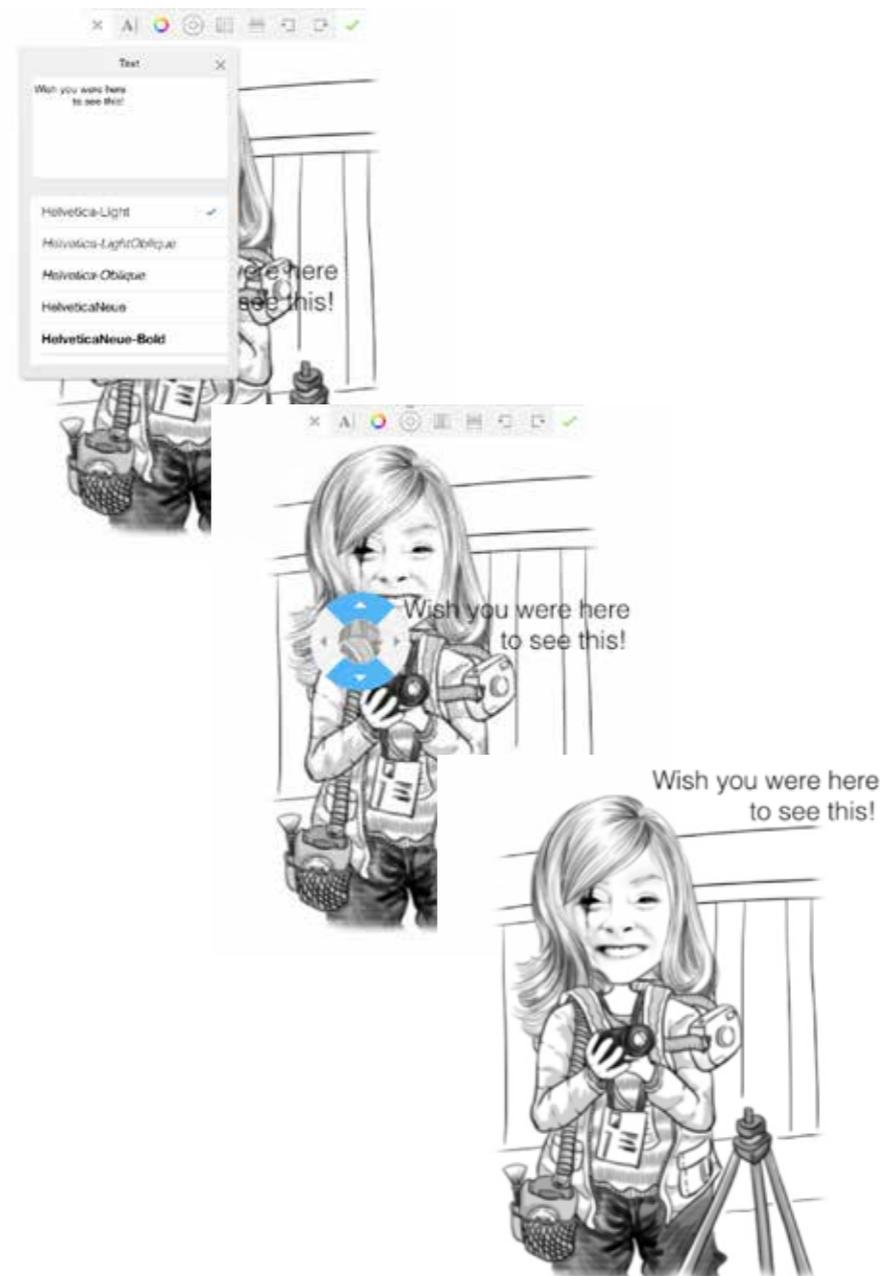
Toque em  para inverter o texto verticalmente.

Toque em  para inverter o texto horizontalmente.

Toque em  para girar o texto no sentido anti-horário.

Toque em  para girar o texto no sentido horário.

6. Toque em  para aceitar as alterações ou em  para rejeitá-las.



Como importar um esboço

1. Na barra de ferramentas, toque em  e em  **Importar imagem**.
2. Selecione uma origem de importação da imagem.
3. Localize e toque em uma imagem para importá-la.

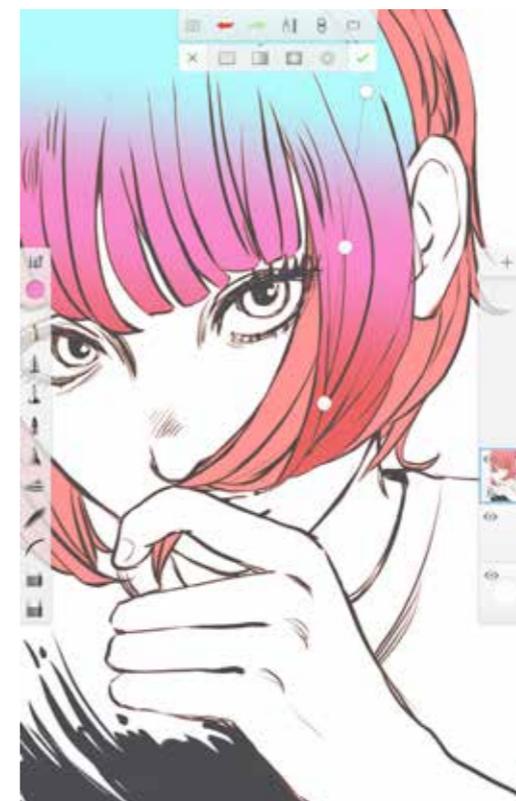
Como inserir o arquivo importado

Utilize as ferramentas de **Importação** para girar, posicionar, inverter e dimensionar a imagem.

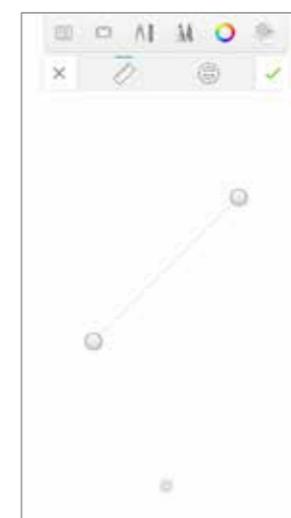
Depois de importar uma imagem, use qualquer uma das seguintes ferramentas para obter a imagem importada perfeita.

1. Toque em  e em  para reposicionar a imagem.
 - Toque e arraste a tela para mover livremente em qualquer direção.
 - Toque em  para empurrar o conteúdo de um pixel de cada vez tocando em uma seta ou toque e arraste do meio para mover em qualquer direção ou em uma seta para mover naquela direção.
 - Toque em  para inverter a imagem verticalmente.
 - Toque em  para inverter a imagem horizontalmente.
 - Toque em  para girar a imagem no sentido anti-horário.
 - Toque em  para girar a imagem no sentido horário.
2. Toque em  para aceitar as alterações ou em  para rejeitá-las.

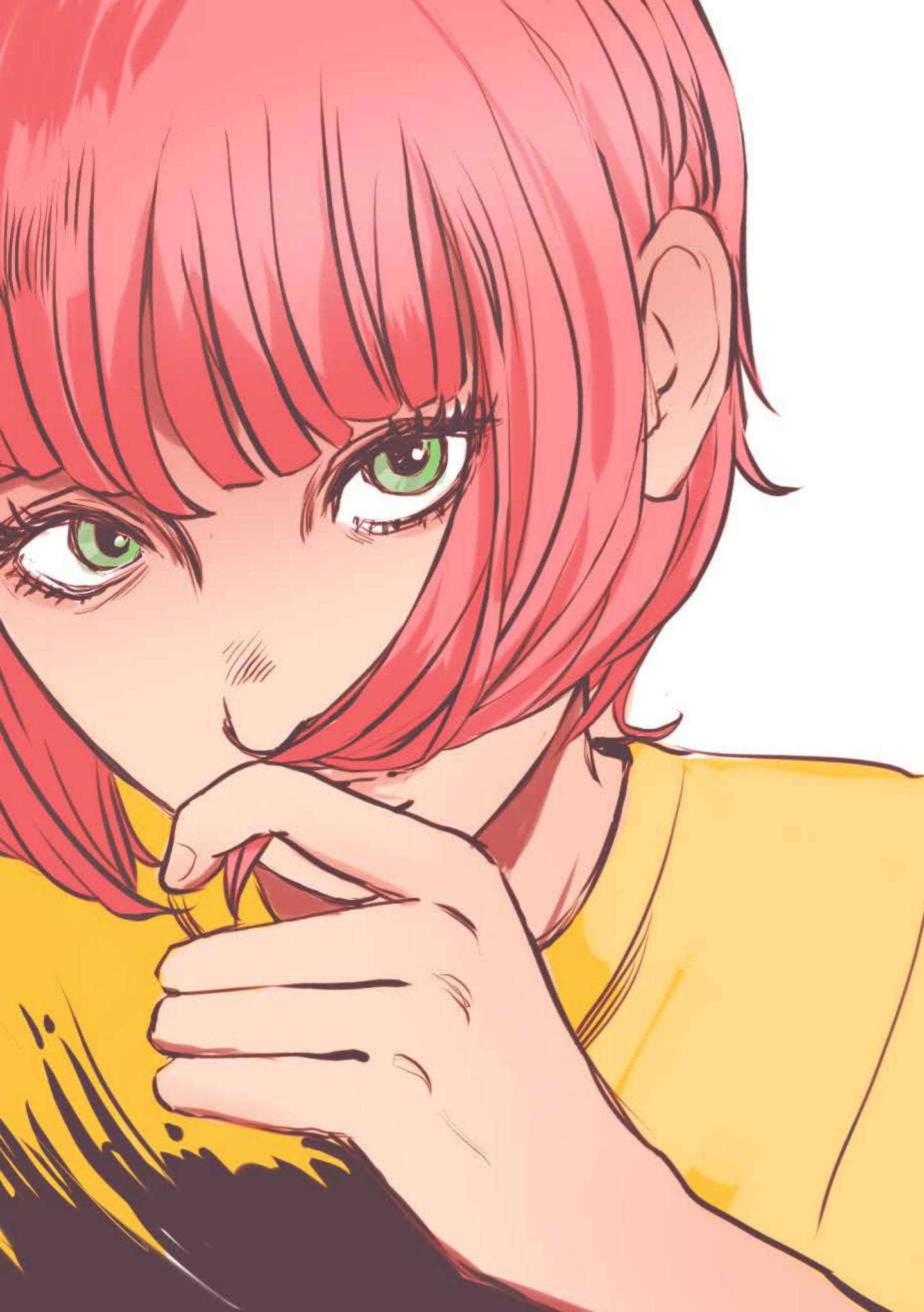
Guias



Use estas guias para ajudá-lo enquanto desenha. Você pode traçar em qualquer lugar na tela, sem traçar diretamente em uma guia para criar um traço. Para reposicionar uma guia, toque e arraste os manipuladores.



1. Toque em , , e selecione uma guia.
2. Toque e arraste para desenhar usando a guia.
3. Toque em  para sair da ferramenta ou em  para permanecer na ferramenta e ir para outra ferramenta.



Camadas e o Editor de camadas



1. Adicionar camada
2. Camada atual
3. Bloquear transparência
4. Mostrar/ocultar camada
5. Camada de plano de fundo

Acesse o **Editor de camadas** e suas camadas por meio de  na barra de ferramentas. Use as camadas para criar um esboço com elementos individuais. Simplifique as alterações e explore suas variações.

P O que são camadas?

As camadas oferecem um meio de marcar ou alterar imagens sem alterar o resto da composição. Use várias camadas para criar esboços complexos ou teste variações de um projeto.

As camadas são criadas, duplicadas, mescladas, ativadas e desativadas, reordenadas, mescladas e excluídas usando-se o **Editor de camadas**.

À medida que se adiciona conteúdo a uma camada, a **Visualização do editor de camadas** é atualizada, exibindo o conteúdo e facilitando a identificação de uma camada.

Camada vazia



Camada com conteúdo



Como faço para usar camadas?

1. Toque em  para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual é realçada.

OBSERVAÇÃO Na inicialização, o **Editor de camadas** terá uma camada exibida. Use **+** para adicionar mais camadas.

2. Toque em uma camada para acessar as ferramentas de camada.
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
 - [Copiar e colar o conteúdo da camada](#)
 - [Recortar e colar o conteúdo da camada](#)
 - [Como apagar uma camada](#)
 - [Excluir uma camada](#)
 - [Mesclar camadas](#)
 - [Aplicar modos de mesclagem](#)
 - [Como definir uma cor de camada](#)
 - [Como usar modelos](#)
 - [Duplicar uma camada](#)

Ocultar e exibir uma camada

Crie variações diferentes de uma ideia alterando uma cor, adicionando um logotipo, inserindo outra coisa na cena ou removendo um elemento. Ocultar e exibir as camadas permitem que essa flexibilidade, possibilitando ver somente o que deseja que seja visto.

1. Toque em  para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual será destacada.
2. Use uma das seguintes opções:
 - Toque em  para ocultar uma camada.
 - Toque em  para exibir uma camada.

Preservar transparência da camada

Use  **Bloquear transparência** para alterar apenas o conteúdo visível de uma camada. Quando esta opção está ativada, os pixels transparentes de uma camada continuam transparentes em vez de se tornarem brancos e opacos. Isso facilita a composição de várias camadas, combinando imagens de segundo plano e de primeiro plano, mesclando ocorrências entre pixels com vários níveis de transparência.

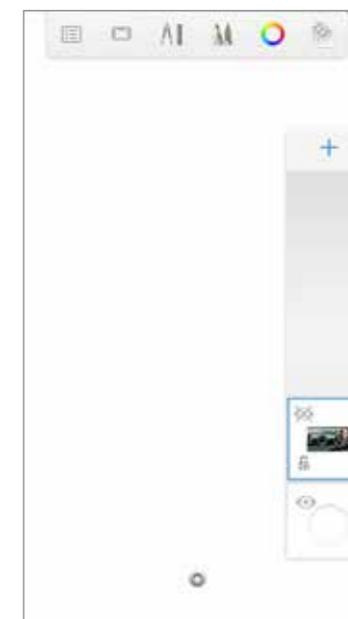
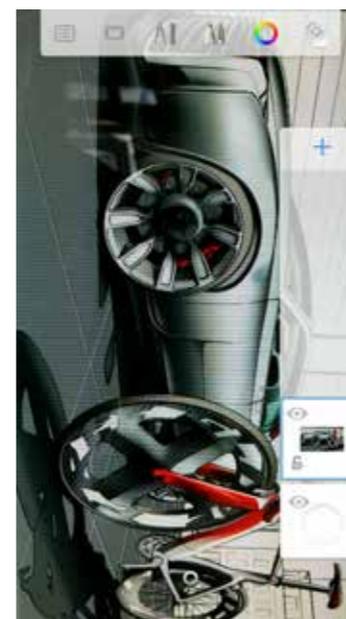
Quando aplicada a uma camada que contém tinta, somente as partes pintadas da camada são preenchidas.

1. Toque em  para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual será destacada.
2. Toque na camada a ser afetada.
3. Toque em  para bloquear a transparência. O ícone é exibido na camada que você bloqueou.

Adicionar uma camada

Crie uma nova camada vazia.

1. Toque em  para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual será destacada.
2. Toque em . Na tela, a nova camada é exibida sobre as outras camadas. Para reposicioná-la, consulte [Reorganizar camadas](#).



Como definir uma cor de plano de fundo

Toque em  na parte inferior da camada para acessar o **Editor de cores** e defina uma cor de plano de fundo.

Copiar e colar o conteúdo da camada

Copie uma camada e, cole e reposicione o conteúdo copiado nessa camada.

1. Toque em  para abrir o **Editor de camadas**.
2. Toque na camada que você deseja copiar e acesse as ferramentas de camada.
3. Toque em , e use as ferramentas de camada para reposicioná-la.

Recortar e colar o conteúdo da camada

Recorte o conteúdo de uma camada para outra.

1. Toque em  para abrir o **Editor de camadas**.
2. Toque na camada da qual você deseja recortar o conteúdo.
3. Toque em  para remover o conteúdo da camada.

OBSERVAÇÃO Se você desejar colar o conteúdo em outra camada, crie uma nova camada ou selecione uma camada e toque em .

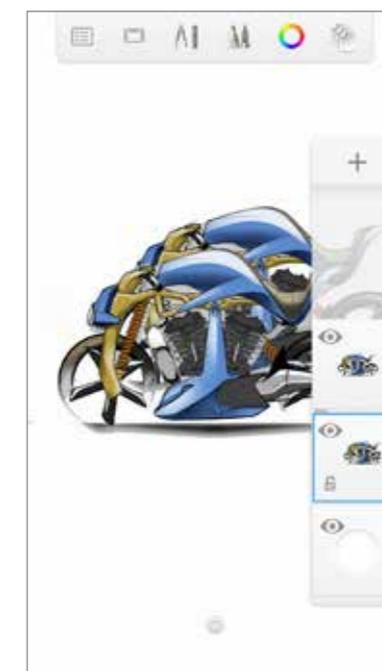
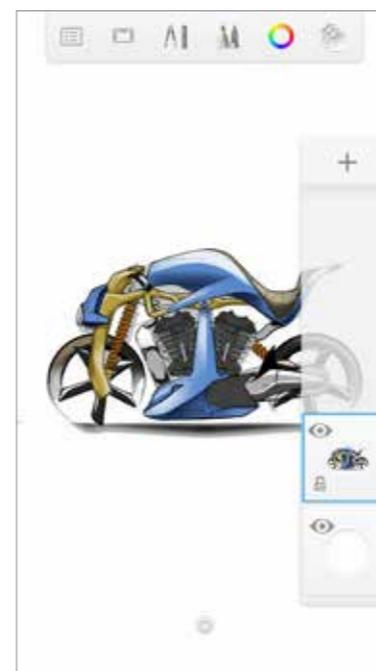


Duplicar uma camada

Crie uma cópia da camada ativa.



1. Toque em  para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual será destacada.
2. Toque na camada que você deseja duplicar e acesse as ferramentas de camada.
3. Toque em . É criada uma camada duplicada, que se torna a camada ativa.



Como apagar uma camada

Remova todo o conteúdo de uma camada. Toque duas vezes no canto superior esquerdo .

Mesclar camadas

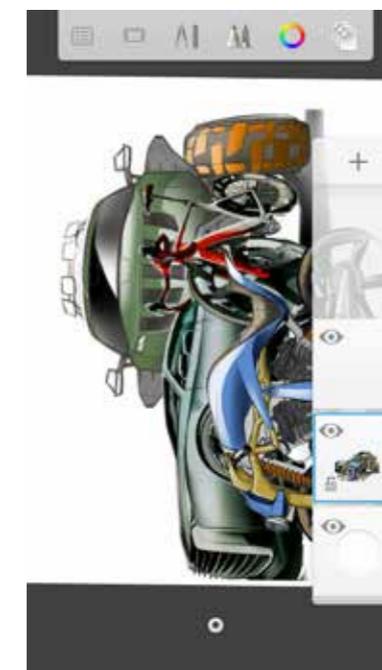
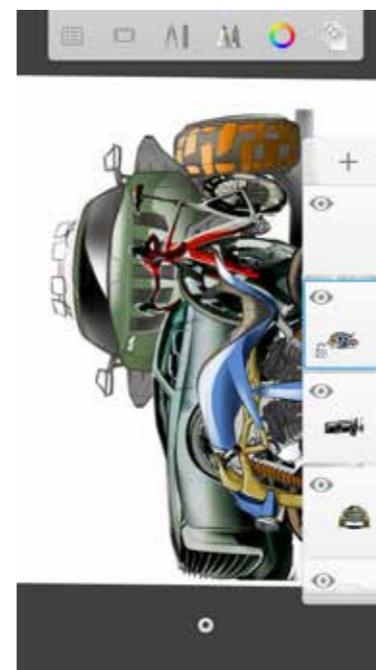


Depois de finalizar o conteúdo de uma camada, use  **mesclar** para combinar camadas ou  para mesclar todas as camadas. Isso libera camadas para a criação de outro conteúdo.

1. Toque em  para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual é realçada.

A camada a ser combinada deve estar acima daquela com a qual será combinada. Se não estiver, reposicione-a. Consulte [Reorganizar camadas](#).

2. Toque em uma camada para acessar as ferramentas de camada.
3. Toque em  para mesclar duas camadas ou  para mesclar todas.
4. Toque em **OK**.



Excluir uma camada

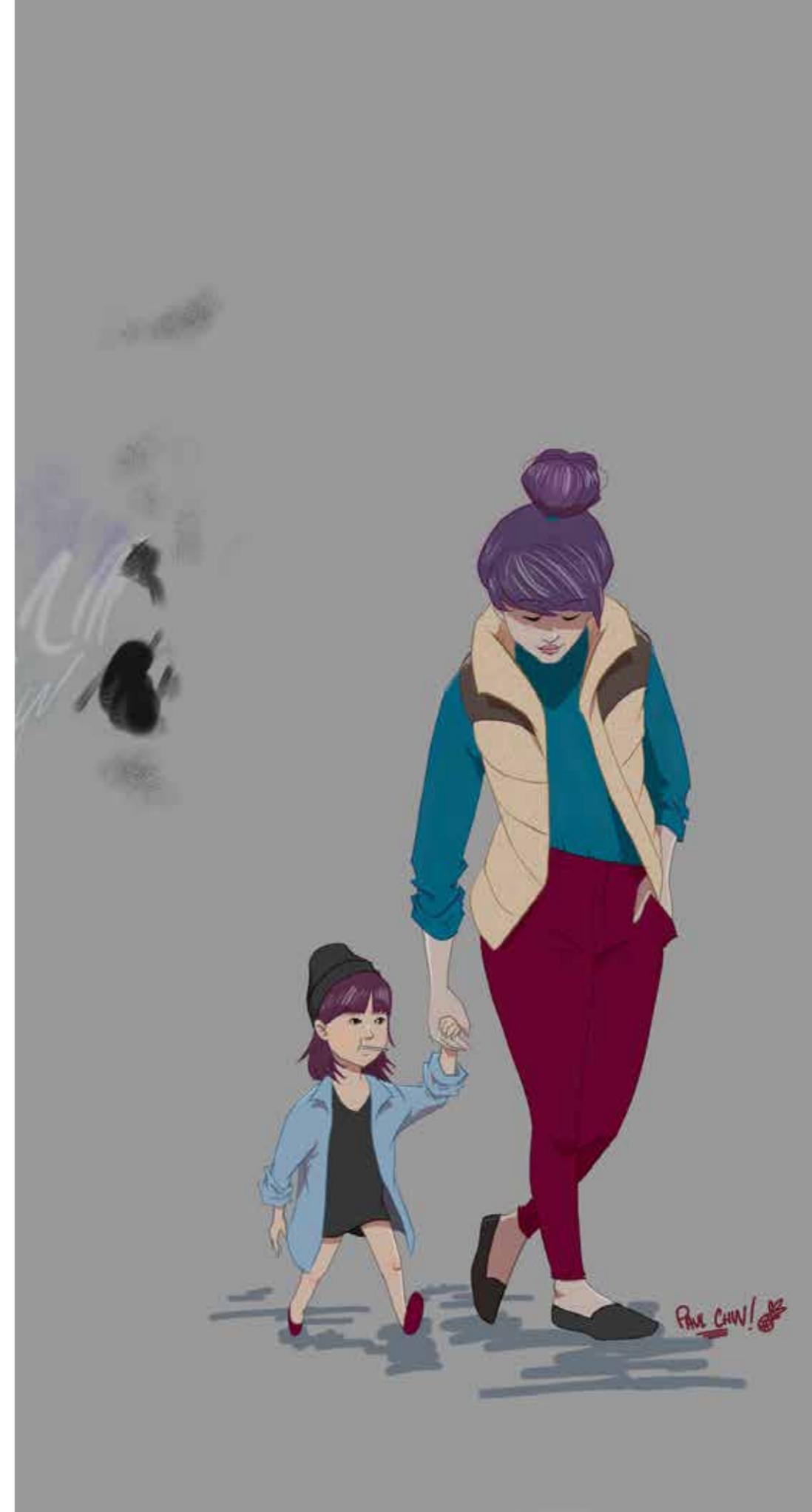
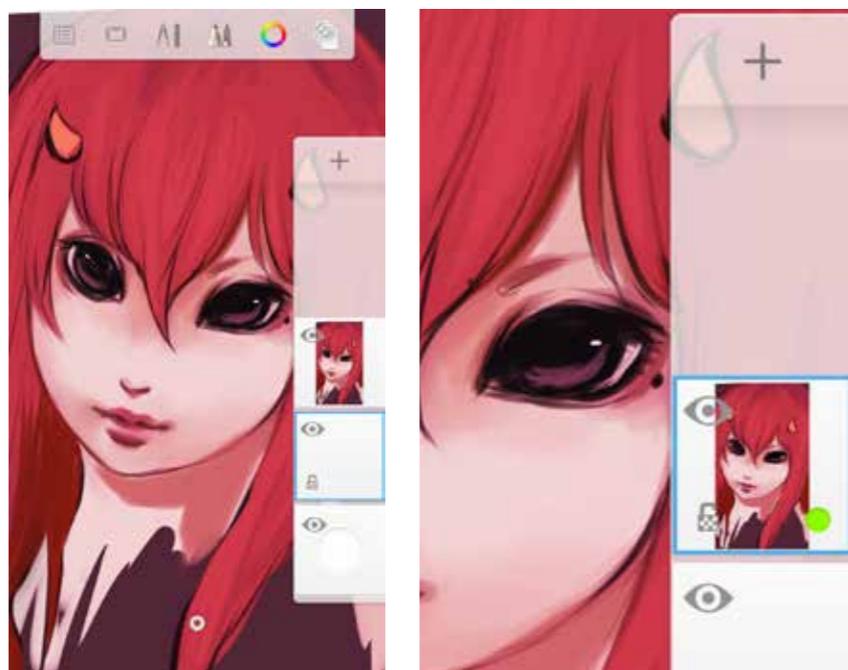
Remover camadas para criar espaço para novas camadas.

1. Toque em  para abrir o **Editor de camadas**. A camada atual será destacada.
2. Toque em uma camada para torná-la ativa.
3. Toque em uma camada novamente para acessar as ferramentas de camada.
4. Toque em  e em **OK**.

Como definir uma cor de camada

Para ajudá-lo a manter o controle de suas camadas, nas ferramentas de camada, use **Rótulo de cor**.

1. Depois de selecionar a camada a ser identificada, toque em uma camada para acessar as ferramentas de camada.
2. Toque em **Rótulo de cor** e selecione uma cor na lista.
3. Toque em qualquer lugar para sair da ferramenta..



Reorganizar camadas

Altere a ordem das camadas arrastando as camadas para cima ou para baixo uma da outra no **Editor de camadas**.

Para fazer uma camada aparecer na frente da outra, mova-a para cima da outra.

Para fazer uma camada aparecer atrás de outra, mova-a para baixo abaixo de outra.

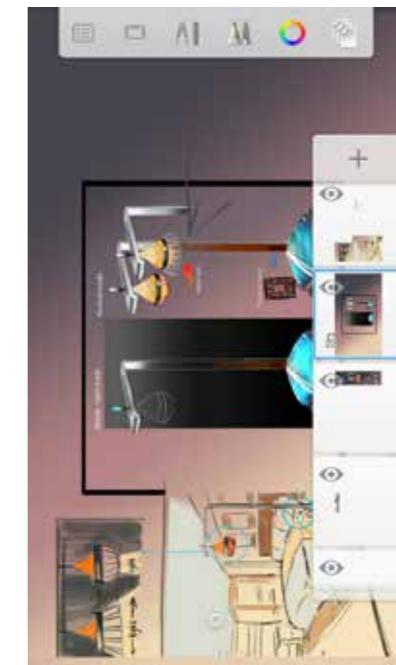
1. Toque em  para abrir o **Editor de camadas**.
A camada atual será destacada.
2. Arraste a camada até a posição.



Alterar a opacidade da camada

Altere a transparência de uma camada para criar um efeito de mais ou menos impacto.

1. Toque em  para abrir o **Editor de camadas**.
A camada atual será destacada.
2. Toque na camada a ser afetada.
3. Toque em uma camada novamente para acessar as ferramentas de camada.
4. Arraste o controle deslizante **Opacidade**:
 - para a esquerda para aumentar a transparência
 - para a direita para reduzir a transparência





Camadas de multiplicação



Use **Multiplicar** para produzir um efeito geral de escurecimento na aparência da camada.

Ao usar **Multiplicar**, o valor para cada pixel na camada é escurecido em um valor igual ou superior ao valor de pixels em outras camadas que ocupam o mesmo local na pilha de camadas. Isso produz um efeito semelhante ao de combinar uma ou mais transparências fotográficas e olhar através delas.

Modos de mesclagem

Use modos de mesclagem para determinar como as camadas são compostas. Criar texturas complexas com várias camadas. Selecione **Normal**, **Multiplicar**, **Adicionar** e **Tela**. Aplique-os e experimente sem medo de alterar permanentemente a composição.

Quando as camadas são combinadas, os resultados podem variar. Altere a ordem e experimente as configurações para chegar ao resultado desejado.

Camadas de adição



Use **Adicionar** para clarear a composição geral, semelhante a **Tela**, mas de forma mais extrema.

Ao usar **Adicionar**, cada pixel é clareado por um valor igual ou inferior ao valor de pixels em outras camadas que ocupam o mesmo local na pilha de camadas. Isso é aplicado como um cálculo linear.

Camadas de tela



Use **Tela** para produzir um efeito de clareamento global na composição.

Ao usar **Tela**, cada pixel na camada é clareado por um valor igual ou inferior ao valor de pixels em outras camadas que ocupam o mesmo local na pilha de camadas. Ela produz um efeito oposto ao de **Multiplicar**.

Aplicar modos de mesclagem

Para adicionar um modo de mesclagem, faça o seguinte:

1. Toque em uma camada para acessar as ferramentas de camada.
2. Selecione um modo de mesclagem.
3. Desenhe.



P Transformar uma camada

Gire, redimensione e mova uma camada usando  **Transformar**. Redimensione uma camada, gire-a em um eixo ou a repositone sem afetar o conteúdo em outras camadas. Não confunda estas com transformar uma tela, que altera a vista sem alterar a posição ou o tamanho de camadas.



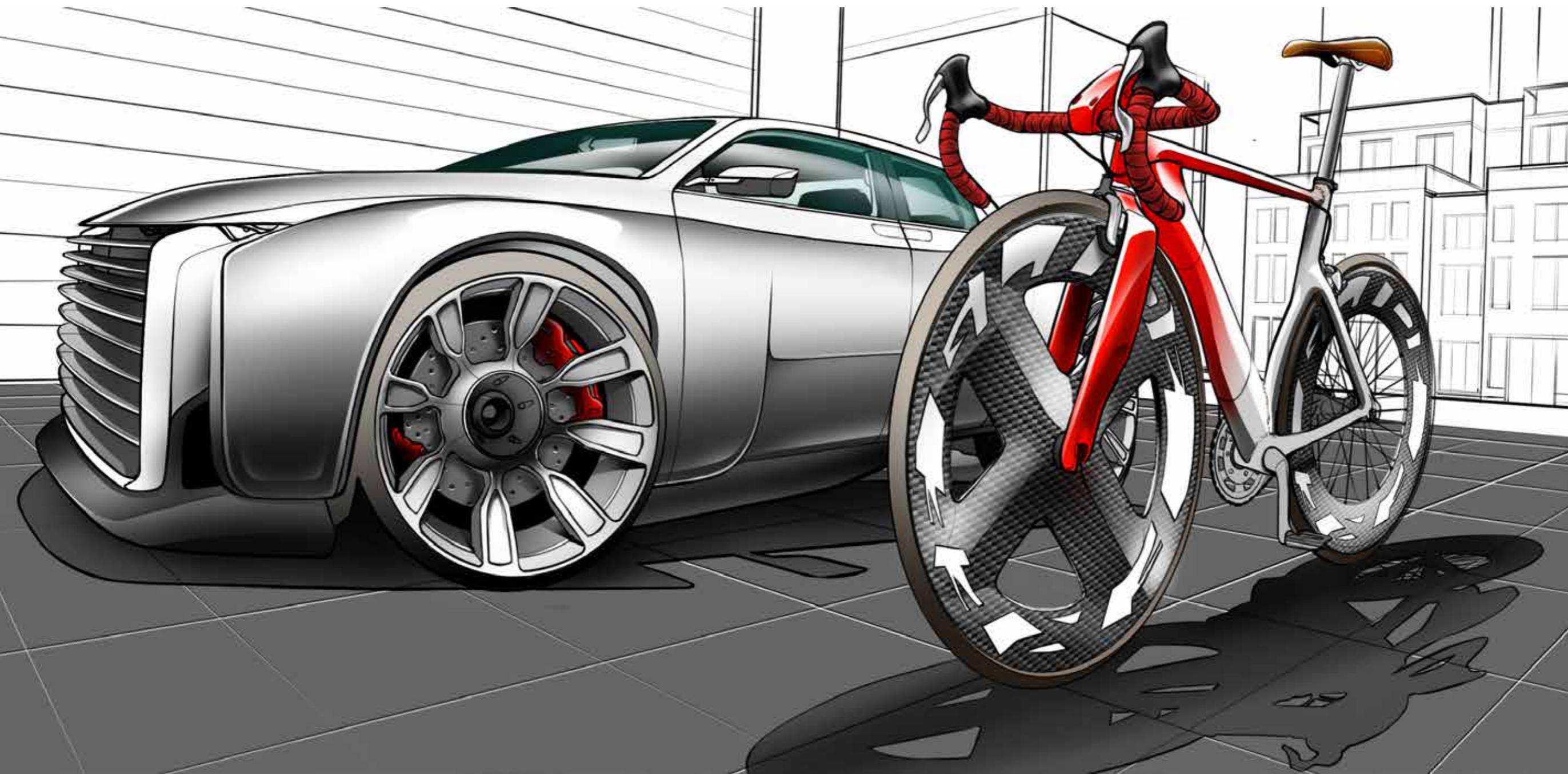
P Mover, girar ou redimensionar uma camada

Você pode usar seus dedos para mover, dimensionar e girar livremente a camada ou usar as ferramentas de **Transformação** para mover em uma direção restrita, inverter ou girar em 90° em qualquer direção. Consulte [Transformar](#) para obter mais informações sobre as ferramentas de **Transformação**.

- Para **girar**, arraste de forma circular com dois dedos.
- Para **mover**, arraste o cursor para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita com um dedo.
- Para **redimensionar**, use dois dedos e junte-os para diminuir a camada ou separe-os para aumentá-la.

OBSERVAÇÃO Ao transformar uma camada, lembre-se de que nenhum conteúdo redimensionado e que se estende além do tamanho da tela (não na vista) será recortado. Desfazer esta ação restaurará o conteúdo; caso contrário, será perdido.





Salve os esboços na **Galeria** e, em seguida, exporte-os e publique-os. A **Galeria** é um componente do SketchBook for Galaxy. Se você excluir esse aplicativo acidentalmente, a **Galeria** e todos os esboços nela serão excluídos. Portanto, recomendamos:

- Exportar para o cartão SD e para o Dropbox.
- Tirar capturas de tela e salvá-las na pasta **Capturas de tela**.

Como salvar

O SketchBook salva automaticamente depois de 10 traços.

1. Toque em  e em .
2. Será exibida uma caixa de diálogo. Selecione uma opção.
 - **Salvar esboço atual:** atualiza o arquivo salvo.
 - **Salvar esboço atual como uma cópia:** cria um novo arquivo e salva o esboço com as alterações feitas no arquivo, preservando o original.
 - **Descartar alterações:** exclui todas as modificações feitas no arquivo original.

Um novo arquivo é criado e é possível começar a criar esboços.

OBSERVAÇÃO O SketchBook salva automaticamente depois de 10 traços. No entanto, para salvar um esboço na **Galeria**, na **Galeria**, deslize para a esquerda para salvar o esboço na **Galeria**.

Exportando uma imagem com camadas

Exporte as imagens com camadas para o cartão SD, o Dropbox ou outro destino.

1. Toque em  e em .
2. Alterne para a vista em miniatura do esboço que você deseja exportar.
3. Toque em  e selecione **Exportar PSD**.
4. Selecione um método para exportar o esboço.
5. Siga as instruções na tela.



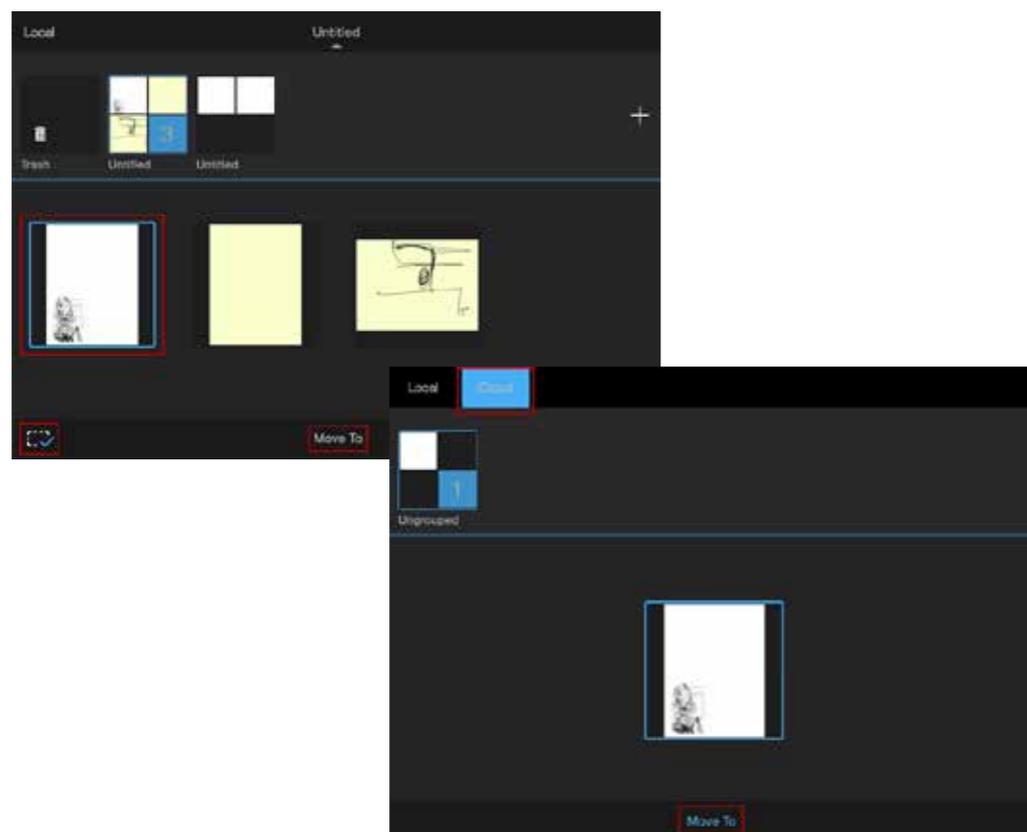
Exportar para o iCloud

Somente para usuários iOS

Usuários iOS podem salvar esboços no iCloud.

Toque em , em  e execute um dos seguintes procedimentos:

- Deslize para a vista em miniatura do esboço que você deseja exportar. Toque em  e selecione **Exportar PSD**.
- Na vista de pasta, toque em  e selecione o esboço. Na parte inferior da tela, toque em **Mover para**. No topo, toque em **iCloud** e **Mover para**.



Compartilhando

uma imagem

Quando você compartilha uma imagem com camadas, a imagem enviada é achatada em uma camada.

1. Toque em  e em .
2. Deslize para a vista em miniatura do esboço que você deseja exportar.
3. Toque em  e selecione **Compartilhar** ou **Compartilhar no DeviantArt**.

11

Alterar preferências



Use as preferências para personalizar as configurações do aplicativo.

- Para acessar as preferências, toque em  e em  **Preferências**.
- Para retornar à tela, na parte superior da tela, toque em < ou, para usuários Android, no botão **Voltar** do seu dispositivo.

Geral

Para ativar uma preferência, toque na caixa de seleção junto a ela para adicionar uma marca de verificação.

- **Dicas** – informações para usuários iniciantes.
- **Ajudar a aprimorar nossos produtos** – Aprova a coleta de informações de uso.
- **Mostrar dicas de ferramenta** – Use para exibir ou ocultar as dicas de ferramentas enquanto você cria um esboço.
- **Manter pressionado para Seletor de cores** – Use para ativar ou desativar o  **Seletor de cores** exibido. O **Seletor de cores**  não é exibido por padrão. Mas é exibido quando está ativado.
- **Rotacionar tela** – Use para girar a tela usando dois dedos. Quando está desativada, você precisa usar a ferramenta **Transformar** para fazer isso.
- **Pinçar Galeria** – Use para acessar a **Galeria** com um gesto de pinçar. Pince seu esboço até que a **Galeria** seja exibida.
- **No canto para acessar atalhos** – Atribua ferramentas mais usadas aos quatro cantos da tela para serem acessadas rapidamente.

Usuários iOS verão estas preferências adicionais:

- **Toque com três dedos para alternar para tela cheia**. Quando essa opção está ativada, o toque com três dedos remove a interface, então você pode trabalhar com o estado real completo da tela.
- **Menu ativado com o deslizar de 3 dedos**. Atribua ferramentas mais usadas às quatro posições ao deslizar com 3 dedos para serem acessadas rapidamente.



Conexão com caneta de terceiros

Ative ou desative a conexão de uma caneta de terceiro. Toque em **Nenhum** > para acessar uma lista de estilos de terceiros suportados.



Suporte à caneta de terceiros

SketchBook oferece sensibilidade de pressão para as seguintes canetas de terceiros:

- Adonit Jot Touch: iPad 2ª geração ou mais recente
- TenOne Pogo: Somente iPad
- Hex3 JaJa: iPad 2ª geração ou mais recente
- Wacom Intuos Creative Stylus: iPad 3 geração ou mais recente

IMPORTANTE: Se o Hex 3 JaJa não estiver funcionando, verifique se você ativou o microfone, que é necessário para o Hex JaJa. Nas configurações do iPad, selecione **Privacidade > Microfone** e ative o acesso para o SketchBook.

A pressão só funciona com pincéis que tenham configurações diferenciadas de **mín/máx** para **raio** e/ou **opacidade**. A pressão aplicada à caneta afeta a opacidade da pincelada.

IMPORTANTE: o produto de cada fabricante proporcionará experiências e resultados diferentes. Perceba que, ao usar um acessório de terceiros, sua experiência com o SketchBook será afetada. Devido à variedade de dispositivos, não podemos fornecer suporte técnico.

Certifique-se de que a caneta esteja configurada de acordo com a documentação do fabricante antes de iniciar o aplicativo. Em seguida, ative a Conexão com caneta de terceiros nas preferências do SketchBook e selecione a caneta na lista.

IMPORTANTE: se o tablet entrar em modo de suspensão ou se algum aplicativo travar e a imagem  for exibida, reinicialize a conexão e reinicie o SketchBook para continuar a esboçar com a caneta. Você verá .

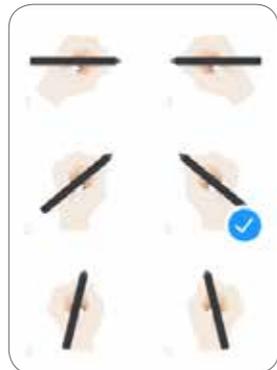
Configurações de caneta

Quando o **Modo Caneta** está ativado, após a seleção do tipo da caneta, suas **Configurações de caneta** são exibidas.

OBSERVAÇÃO Para a caneta Wacom Intuos Creative ou Adonit Jot Touch, será necessário pressionar os botões na lateral para inicializá-la.

A caneta que você possui determina as configurações disponíveis. Algumas mostram a vida útil da bateria ou botões personalizáveis, cujas ações **Desfazer** e **Refazer** padrão podem ser substituídas por outras. Algumas canetas têm informações de suporte disponíveis ou exibem a versão do firmware. Se você estiver utilizando uma Adonit Jot Touch ou uma Intuos Creative Stylus da Wacom, terá opções de estilo de escrita.

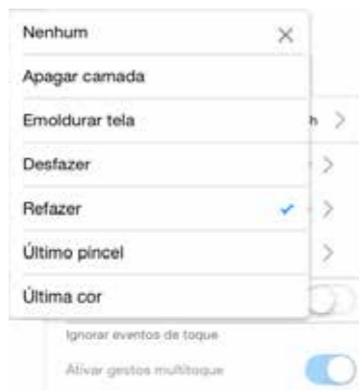
HÁ UM DESLOCAMENTO NOS MEUS TRAÇOS



Se você não tiver definido o estilo de escrita da sua caneta Adonit Jot Touch ou Wacom Tablet Intuos Creative, notará um deslocamento nos traços. Isso pode ser solucionado rapidamente indo até a preferência **Conexão de caneta**. Certifique-se de que **Caneta** esteja definido como a caneta que você está usando e o **Modo Caneta** esteja ativo. Uma opção **Estilo de escrita** é exibida. Toque nela e selecione a imagem que melhor representa como você segura a caneta enquanto desenha.

CONFIGURANDO OS BOTÕES DA CANETA

Se você tiver uma caneta Adonit Jot Touch ou Wacom Tablet Intuos Creative, nas preferências **Conexão de caneta**, você verá as opções para personalizar a funcionalidade dos botões. Toque em uma das opções e atribua uma função na lista que é exibida para aquele botão.



Padrões de fábrica

Use os **Padrões de fábrica** para restaurar todas as amostras de cor e pincéis ao estado original. Se você não desejar restaurar todos os pincéis, poderá redefinir pincéis individuais. Toque no seguinte:

- **Redefinir amostras de cores** para alterar as amostras de cor ao estado original.
- **Redefinir pincéis favoritos** para redefinir a senão **Paleta de pincéis** e **Favoritos** no **Editor de pincéis** como o estado original.
- **Redefinir configurações de pincel** para alterar as configurações de pincéis ao estado original.
- **Redefinir configurações de preferência** para alterar todas as preferências ao estado original.

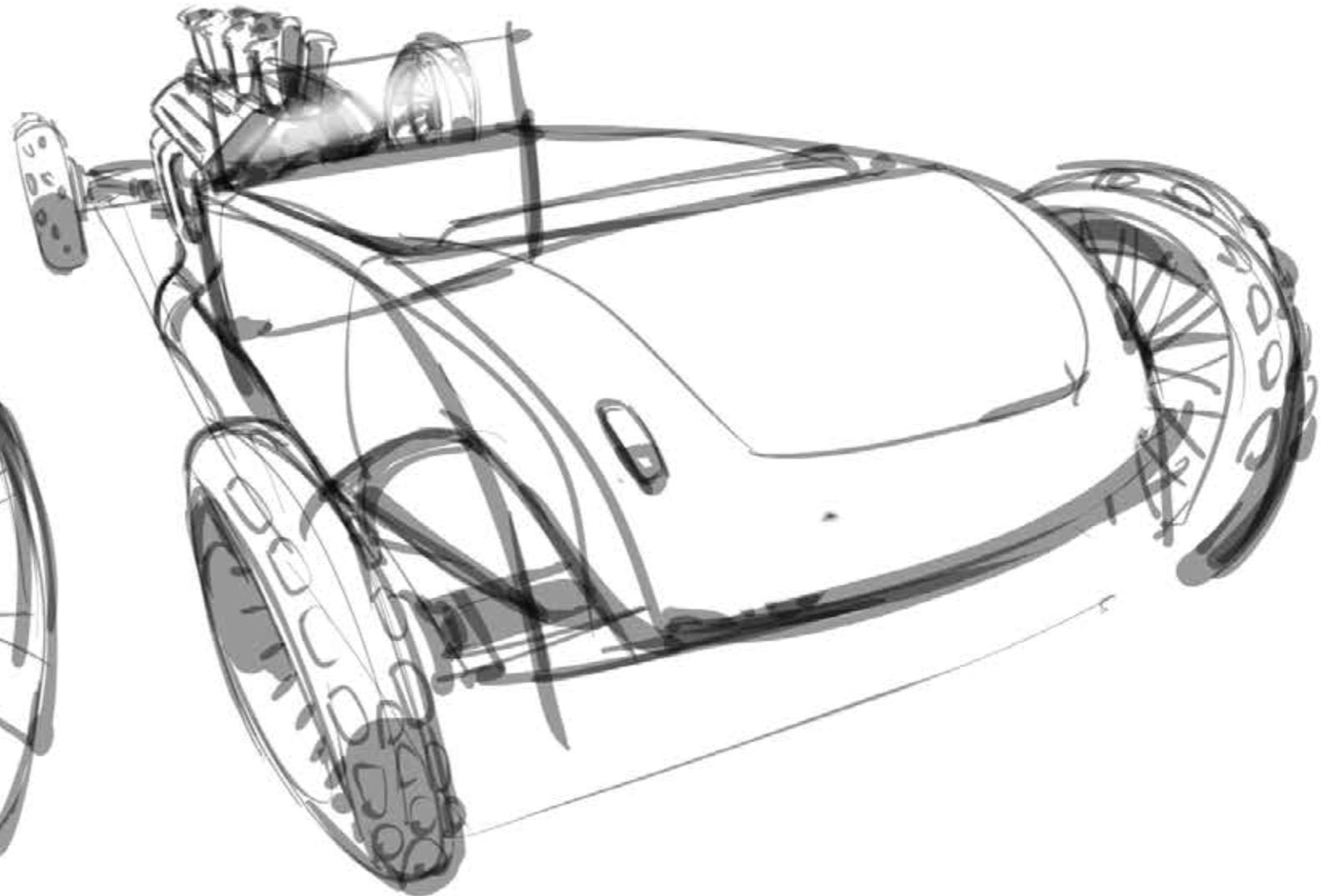
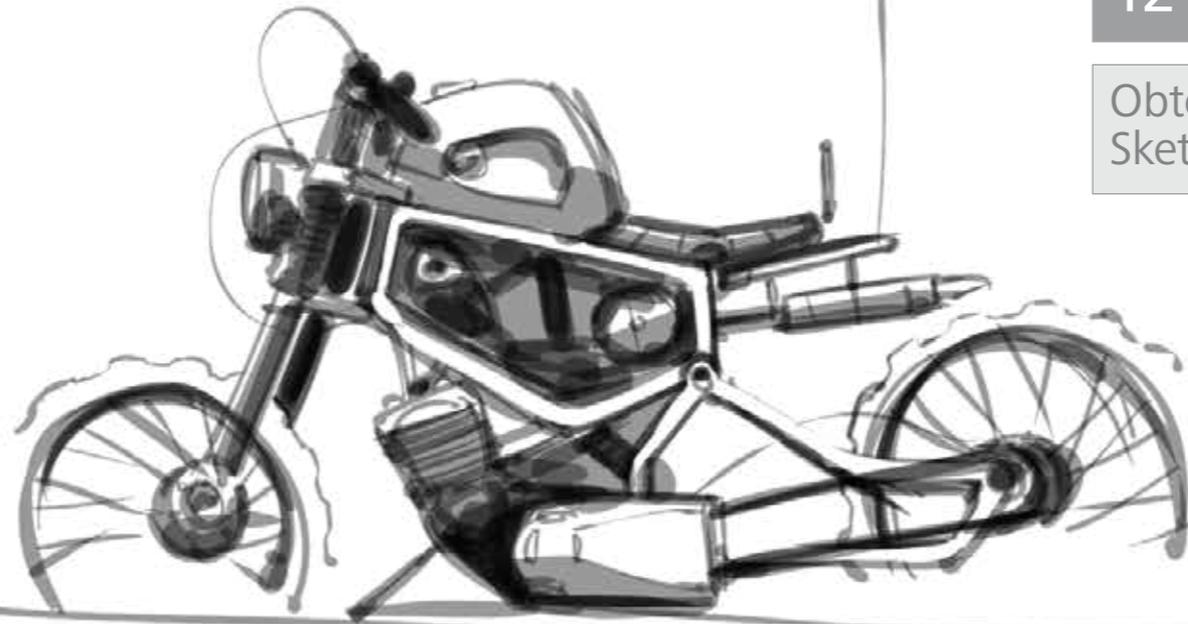
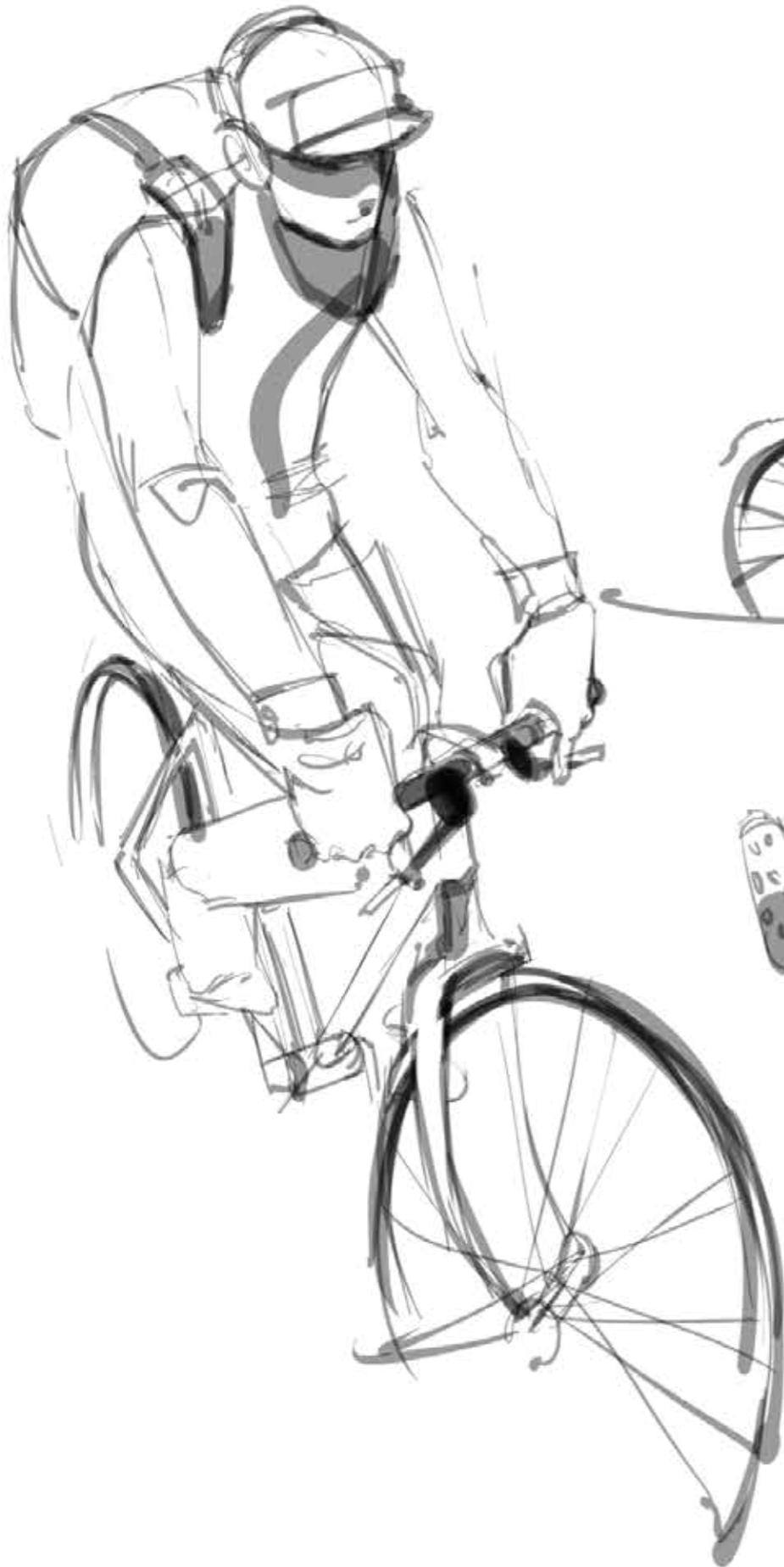
IMPORTANT *Para usuários de tablet*, antes de usar **Redefinir amostras de cores**, lembre-se de que isso redefine a **Paleta de cores**.

Sobre

Somente para usuários Android

Toque para obter informações sobre a versão do aplicativo está em execução, assim como a nossa política de coleta de dados, as marcas comerciais, as patentes, as atribuições e outros assuntos legais.

Para retornar à **Preferências**, toque no botão **Voltar** do seu dispositivo.



Selecione , depois **? Suporte** para ter acesso ao seguinte:

Ajuda

Toque em , depois **?** e em **Ajuda** para acessar uma versão da ajuda no produto. Para obter uma versão completa do Guia do usuário, toque [aqui](#).

Suporte

Toque em Suporte para abrir <http://support.sketchbook.com> e acessar a documentação, o conteúdo de aprendizagem, as dicas, os truques, os vídeos com instruções, a base de conhecimentos para obter artigos sobre a instalação e o licenciamento, os fluxos de trabalho a interface do usuário, como salvar e exportar e outros tópicos gerais do SketchBook. Por fim, visite o blog e confira o trabalho de outros usuários na Galeria.

Notícias

Abre a página <http://blog.sketchbook.com> com a documentação mais recente do SketchBook e as informações sobre a família de produtos SketchBook, os eventos futuros e as apresentações de usuários.

Ela fornece dicas e truques para usar o software, revisões de novos gadgets e hardwares que podem ser usados com os produtos SketchBook, assim como versões da ajuda para impressão. Encontre as atualizações mais recentes. Envie-nos comentários e sugestões.

